Tot.382

亲历《使命召唤 黑色行动Ⅲ》传媒预览会 采访制作人John Rafacz

# 游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



– 攻略透解 –

上手指南＋解谜流程攻略

## 塞尔达传说 三角力量英雄

– 研究中心 –

变形金刚 毁灭战士

东京异境

## 刺客信条 枭雄

系统简介＋全主线同步技巧

– 新闻专题 –

怪物猎人X 售前情报汇总

辻本良三&小岛慎太郎独家专访

– 特别企划 –

PAINT YOUR PALETTE BLUE AND SHINE

头脑特工队 的“星空”

– 特快专递 –

SUPERBEAT XONIC

– 前线狙击 –

最终幻想XV

索菲的工作室

不可思议之书的炼金术士

真女神转生Ⅳ 终结

街头霸王V

2015.11B 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

22>

9 771008 060006

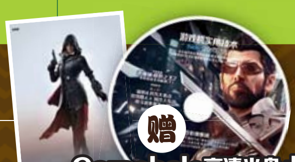
Gamehalo 热血最强 恶魔城 暗影之王2 全程邪道全球最速(下)

特别收录 格斗派系 第十二期

怪物猎人X 制作人专访

最上游 辐射4 的九大看点

游戏月旦评 2015年9月份游戏评测



赠 Gamehalo高清光盘＋刺客信条 枭雄 精美海报


QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林

# 和游戏时光一起「玩得漂亮」！

**《FIFA 16》球王争霸赛（上海站），暨游戏时光VGtime 线下聚会报名开始啦！**



## 球王争霸赛

喜欢玩《FIFA》的你要来，喜欢VG的你要来，喜欢凑热闹你更要来！球踢得好有大奖，踢得不好一样欢迎参加我们的玩家聚会，我们为大家准备了限量版T恤和精美周边，还有次世代大作免费体验，快来网站报名吧！

报名时间：10月27日－11月5日

报名方式：访问游戏时光网站（www.vgtime.com）活动报名页，留下联系方式，你将在11月6日收到我们的通知。

活动时间：2015年11月7日（周六）~ 8日（周日）

活动地点：上海Sony Store淮海路店

奖项设置：

冠军：PS4 游戏机一台+参加香港总决赛（含机票住宿）

亚军：PSV 游戏机一台

季军：PS 20周年纪念版手柄一个

4-8名：PS4直立架一个

直播互动奖：彪马球鞋一双

参加奖：索尼官方周边一个

赛制信息、规则和活动详情请访问www.vgtime.com

本次活动最终解释权归 游戏时光VGtime 和 非凡网 所有。

主办方：

赞助商： puma.com

扫描二维码下载

或在App Store及各大安卓商店

搜索『vgtime』

TV GAME半月刊
2015.11B
总第 382 期



COVER STAFF
封面用图：塞尔达传说 三角力量英雄
封面设计：anubis

©2015 Nintendo

# CONTENTS




“×”的可能性！交汇过去与未来的狩猎之旅




攻略透解
塞尔达传说 三角力量英雄




刺客信条 枭雄




巫师3 狂猎 石之心

## 新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 游戏情报站
新闻专题
6 亲历《使命召唤 黑色行动Ⅲ》传媒预览会
8 “×”的可能性！交汇过去与未来的狩猎之旅
11 创新与坚持的精妙博弈 六大回归狩猎生活的理由
13 《怪物猎人×》两大制作人访谈实录
15 编辑视点
16 黄金眼
18 Otomate Dream
前线狙击
20 最终幻想ＸⅤ
22 最终幻想 世界
24 生化危机 安布雷拉军团
26 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士
28 真・女神转生Ⅳ 终结
30 街头霸王Ⅴ

## 实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
33 塞尔达传说 三角力量英雄
44 刺客信条 枭雄
研究中心
56 东京异境
64 变形金刚 毁灭战士
特快专递
70 SuperBeat XONiC
73 软硬兼施SP
76 Xbox Style
78 DLC补完计划

## 游戏文化 GAMES CULTURE

83 读游戏
90 一路向西
92 游运汇
94 多边共享
96 银河新闻广播
99 VG圆桌会
102 特别企划

## 读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

www.vgtime.com 游戏时光 VGTime
UCG 官方合作网站

## 郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

## 投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：兰州祥云电子信息有限公司
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年11月16日
定　　价：人民币16.00元

# 游戏情报站

## GAME NEWS STATION



### 本期大事记 DIGEST

- **10.23** 《辐射 4》开发完成
- **10.23** 港版 1TB 版本 PS4 开始售卖
- **10.27** 《光环 5 守护者》正式发售




## TOPIC 核弹降临《辐射4》完工

10 月 23 日，Bethesda 工作室发出推特宣布，他们旗下的年度大作《辐射 4》已经完成了全部的制作。左图中总共出现了 27 张游戏，代表了三个平台上的总共 27 个版本。值得一提的是，其中有三张就是中国玩家心心念念的官方中文版。




《辐射 4》将于 11 月 10 日正式发售（中文版将在 11 月 11 日发售），将会登陆 PS4、XboxOne 和 PC 三大平台。

## GAME 《星球大战 战斗前线》Beta测试大获成功

《星球大战 战斗前线》在美国当地时间 10 月 13 日结束了游戏的 Beta 测试，据统计在一周不到的时间内，共有 900 万玩家参与其中。对于一次持续时间不到一周的 Beta 测试来说，900 万这个数字不可谓不惊人。可见“《星球大战》系列”在西方人心目中的地位了。

本作预定将于 11 月 17 日发售，届时将登陆 PS4、XOne 和 PC 三个平台，并且会有繁体中文版。










## TOPIC 据预测今年中国电玩产业收入将位居世界第一

日前市场调研机构 Newzoo 发布了预测 2015 年世界各国电子游戏产业总收入情况的报告。其中中国将达到 222 亿美元，位居榜单中的 100 个国家之首，美国仅落后中国 3 亿以 219.6 亿美元位列第二，日本和韩国分别以 124 亿美元和 40 亿美元分列三、四位。分析中提及了许多中国市场的优势，包括互联网的大幅普及、手机游戏的盛行以及 PC 平台网络游戏的强大吸金能力等等。

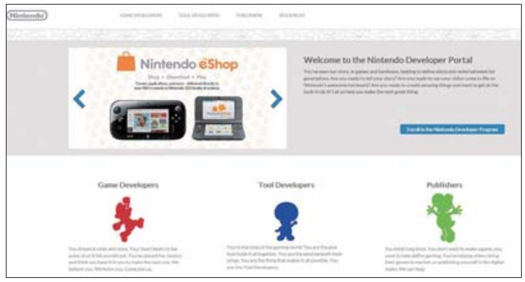
Newzoo 是一家专注于游戏市场的全球市场研究与咨询公司，提供第三方游戏市场数据服务，总部位于荷兰阿姆斯特丹市中心，并在上海和旧金山设有分部。

| REVENUE RANK | COUNTRY | REGION | POPULATION | INTERNET POPULATION | TOTAL REVENUES IN US DOLLARS |
|---|---|---|---|---|---|
| Totals:<br>% of Global: | | | 6,406,296,000<br>(100.00%) | 3,077,857,000<br>(100.00%) | $91,252,478,000<br>(100.00%) |
| 1 | China | Asia | 1,401,587,000 | 740,038,000 | 22,227,194,000 |
| 2 | United States of America | North America | 325,128,000 | 290,534,000 | 21,962,491,000 |
| 3 | Japan | Asia | 126,818,000 | 115,975,000 | 12,328,860,000 |
| 4 | South Korea | Asia | 49,750,000 | 41,735,000 | 4,022,366,000 |
| 5 | Germany | Western Europe | 82,562,000 | 72,828,000 | 3,654,669,000 |
| 6 | United Kingdom | Western Europe | 63,844,000 | 59,126,000 | 3,533,493,000 |
| 7 | France | Western Europe | 64,983,000 | 55,723,000 | 2,460,172,000 |
| 8 | Canada | North America | 35,871,000 | 31,610,000 | 1,811,271,000 |
| 9 | Spain | Western Europe | 47,199,000 | 37,377,000 | 1,564,223,000 |
| 10 | Italy | Western Europe | 61,142,000 | 40,024,000 | 1,505,800,000 |
| 11 | Brazil | Latin America | 203,657,000 | 125,453,000 | 1,458,902,000 |
| 12 | Russian Federation | Eastern Europe | 142,098,000 | 103,050,000 | 1,262,405,000 |
| 13 | Mexico | Latin America | 125,236,000 | 56,757,000 | 1,195,456,000 |
| 14 | Australia | Oceania | 23,923,000 | 20,469,000 | 1,171,715,000 |
| 15 | Taiwan | Asia | 23,768,000 | 20,438,000 | 767,272,000 |

## EVENT 任天堂新主机“NX”已向第三方发放开发套件

日前华尔街日报的一篇报道称，任天堂已经向第三方游戏开发商们发放了“NX”平台的“软件开发套件”，并表示“NX”平台很有可能会在明年面世。另外报道中还表示，“NX”平台很可能既是家用机又是掌机。

另外，目前任天堂还开放了一个新的开发者门户网站。该网站允许游戏开发人员、游戏工具开发者以及发布者进行访问。



## EVENT 美媒报道小岛秀夫已离开Konami

10 月 20 日，纽约客报道，小岛秀夫在 2015 年 10 月 9 日正式离开了 Konami 位于东京的工作室，从他 1986 年开始效力至今，已过去了 29 年，时光已故，传奇犹在。

小岛秀夫在离开 Konami 时，同事们为其举行了一个欢送会，欢送会被描述为“与其说是愉快不如说是百感交集的送别”。据称，Konami 总裁早川英树和 CEO 兼吉完聡并没有参加欢送会。之后日媒却表示 Konami 否认了小岛已经离职的消息，并称小岛组只是在大项目完成之后例行长期休假。对此纽约客记者 Simon Parkin 随即在推特上放出了小岛欢送会的一张照片，并向 Konami 隔空喊话，这张照片能否唤起一些你们已忘记的回忆呢?

目前，小岛和 Konami 方面都没有对此事有正面的回应。



## GAME 港版及日版1TB版本PS4发售日确定

在欧美之后，港版和日版的 1TB 版本 PS4 发售日也已经确定。其中港版已在 10 月 23 日开卖，主机型号为 CUH-1206B，售价为 3180 港币 ( 约合人民币 2600 元 )。日版则预定于 12 月 3 日发售，主机型号为 CUH-1200BB01，售价为 39980 日元 ( 约合人民币 2100 元 )。1TB 版本 PS4 除了硬盘容量的提升外，还和新版 500GB 的 PS4 一样减重 10%，减少 8% 耗电量，外壳由镜面变为磨砂，开机键和退仓键也改为实体按键。






另外 PS4 国行也确认会推出 1TB 版本，目前发售日尚未确定，但是预计会在 2015 年冬季推出，售价为 2699 人民币。

## GAME 日版Xbox One精英版主机延期两周



Xbox 日本官方博客宣布，Xbox One 精英版在日本的发售日将从 11 月 6 日变为 11 月 19 日，延期两周。对于延期的理由，微软方面表示是由于生产计划没有跟上时间表造成的。

Xbox One 精英版售价为 49980 日元 ( 约合人民币 2600 元 )，包含了一个 Xbox One 精英手柄，并且搭载了 1TB 的混合硬盘。由于混合硬盘中的固态硬盘部分，该版本 Xbox One 的载入速度会有一定提升。不过固态硬盘所占容量和分区并没有被公布。

## 新闻短波 INFO

### 开发中的第一方PSV游戏数量为零



近日，SCE 执行副社长、PlayStation 产品事业部长伊藤雅康在接受媒体采访时表示，目前索尼旗下所有的开发团队中，没有任何正在进行的 PSV 游戏项目，他们已经将 PSV 软件的开发工作完全交给第三方厂商了。他还表示 SCE 将会推出更多更好看配色的 PSV 来吸引 20 岁以下的年轻用户购买 PSV。

### Koei Tecmo 第二季度财报表现不佳

Koei Tecmo 最新公布的 2015 年第二季度财报上显示该季度公司营业额和利润与前期相比一同下降。其中营业额为 151.59 亿日元，同比下降 5.9%；营业利润为 24.77 亿日元，同比下降了 24.8%。

第二季度中，Koei Tecmo 主要推出的几款游戏包括《无夜国度》、《阿尔斯兰战记 无双》和《战国无双 4 帝国》等，销量大多不尽人意。而在下半财年，他们还会有《索菲的工作室》、《死或生 极限沙滩排球 3》、《进击的巨人》等话题游戏发售。不知能否为 Koei Tecmo 扳回一城。



## 新闻短波 INFO

### 《辐射4》推出官方啤酒




Bethesda 宣布将会与嘉士伯合作推出一款《辐射 4》的周边啤酒，“辐射啤酒”。

该款啤酒的包装相当精致，瓶身上描绘了核弹爆炸及许多人逃往避难所的画面，瓶身上写着“灵感来自避难所科技公司”的字样。口味方面这款啤酒比较清淡，酒精浓度只有 4%。

### 上世代主机《使命召唤 黑色行动III》仅有30帧

在官方宣布《使命召唤 黑色行动 III》的 PS3 和 X360 版将砍掉战役模式后，上世代主机上的《使命召唤》玩家们再次受到打击。动视这次又宣布，上世代主机，PS3 和 X360 上的《使命召唤 黑色行动 III》将只能保持 30 帧，但是他们依旧向玩家们保证：“游戏的体验仍旧会非常棒，不然这就不是《使命召唤》了。”

《使命召唤 黑色行动 III》将会在 2015 年 11 月 6 日正式发售。

### 《未知海域4》主角动作捕捉完成

日前，《未知海域 4 贼途末路》已经完成了主角内森·德雷克的动作捕捉工作。顽皮狗游戏联合导演 Neil Druckmann 还在推特上对德雷克的扮演者诺兰·诺斯表示了感谢：“接受鞠躬吧，诺兰·诺斯，这是你应得的。”想到之前制作组表示这将是德雷克的最后一作《未知海域》，让人不禁有些唏嘘。

《未知海域 4 贼途末路》将于 2016 年 3 月 18 日登陆 PS4。



## EVENT EA有意开发3A级动作游戏

EA 旗下有众多非常受欢迎的游戏 IP 诸如《FIFA》、《麦登橄榄球》、《质量效应》、《龙之世纪》、《模拟人生》、《命令与征服》等等。这些游戏在各自的领域都可以说是数一数二的，然而很明显的，EA 的游戏阵容有一个很大的空缺，那就是没有一线的动作游戏。

对此 EA 工作室的 CEO 帕特里克·索德朗在一次采访中表示了 EA 希望在动作游戏领域有所作为的想法。他表示现在动作游戏的市场非常大，EA 想在这个领域为玩家带来一些新的内容，EA 不会企图复制《横行霸道》这样的游戏的成功，但 EA 要开发的也会是真正意义上的 3A 级动作游戏。另外他还提到了婕德·雷蒙德（《刺客信条》初代制作人）加入 EA 的决定：“她想做一款动作游戏，正好我们也这么想，双方一拍即合，这就是我们做这件事的原因。”



## GAME 《血源诅咒 年度版》发售日公布

包含了大型 DLC《老猎人》的《血源诅咒 年度版》日前公布了发售日期，其中繁体中文版将于 11 月 25 日发售（售价约合人民币 250 元。），欧版则会在 11 月 27 日发售。日本和北美方面则会在 12 月 3 日推出内容基本一致的《血源诅咒 老猎人版》。

《老猎人》DLC 将追加三个新的区域，共计 25% 的容量，并且会有 10–15 把新武器，还会有新 boss，新的 NPC 等等。







## GAME 《口袋妖怪 GO》获两千万美元投资

日前，《口袋妖怪 GO》的开发商 Niantic 收到了一笔来自谷歌、任天堂和口袋妖怪公司的联合投资。投资金额高达 2000 万美元。这 2000 万美元将会被用来进行游戏的开发、相关社区的建立、平台扩张和广告宣传等等，并且在达到合同中规定的目标后，还会收到 1000 万美元的后续投资。Niantic 原本是谷歌内部成立的子公司，从今年 8 月起脱离了谷歌独立。

《口袋妖怪 GO》是一款智能手机游戏，玩家可以通过 AR 技术在现实中发现口袋妖怪并进行收集，游戏预计于 2016 年内开放下载。无论是任天堂、谷歌还是口袋妖怪公司本身都对这款游戏的前景报以非常大的期待。






# 进击最前线

## 夏洛克·福尔摩斯 恶魔的女儿

Sherlock Holmes: The Devil' s Daughter

机种：PS4/XOne　类型：冒险　发行商：Bigben　发售日期：2016年春

### 福尔摩斯与莫里亚蒂之女

本作是Frogwares开发的“《福尔摩斯》系列”游戏的最新作，这是一个“侦探犯罪惊悚”游戏。本作讲述了夏洛克·福尔摩斯与他的宿敌莫里亚蒂教授的女儿斯卡莱特的故事，斯卡莱特与福尔摩斯一样智商超群，她将为了父亲莫里亚蒂教授之死向福尔摩斯展开复仇。制作组这样描述本作的剧情：“在福尔摩斯虚构的职业生涯中，他无情的逻辑第一次被家庭问题、难以抵抗的情感和神秘的复仇所压倒。”这个选题还是比较带感的，只是不知制作组能否有好的剧本和展开来驾驭两个天才间的对决和爱恨情仇。




## 请问您今天要来点兔子吗？Wonderful party!

ご注文はうさぎですか？ Wonderful party!

机种：PSV　类型：文字冒险　发行商：5pb.　发售日期：2016年3月3日




### 兔子~兔子~

第二季动画正在热播中的《请问您今天要来点兔子吗？》宣布将要游戏化登陆PSV平台。游戏剧情将被分为两个部分。上半部分会以咖啡店的经营以及与角色们的交流为主。下半部则会讲述迎接圣诞聚会的故事，下半部的剧情将会围绕主角和在上半部中与主角亲密度最高的角色来展开。本次游戏化由5pb.担当，目前开发进度已经完成了50%。原作粉丝以及对此类游戏感兴趣的玩家们不要错过了噢~




## 摩托英豪4　Moto Racer 4

机种：PS4/XOne　类型：竞速
发行商：Microids　发售日期：2016年秋

### 摩托也是男人的浪漫

本作是经典摩托车竞速游戏“《摩托英豪》系列”的最新作，本作的公布距离上一代的发售已经过了14年，这次《摩托英豪4》由虚幻引擎4开发。除了正规的赛道战外还会有摩托车的越野赛。系列老玩家们所熟悉的经典元素也将被继承下来。与其他摩托车竞速类游戏相比，本作会更有一种“野性”的感觉，让玩家回忆起街机摩托车游戏的压迫感。究竟本作能不能重塑系列的辉煌，让我们拭目以待吧。



# 亲历《Call of Duty: Black Ops Ⅲ》传媒预览会

文 三日月 & 稀饭
美编 心の永恒




■ Treyarch 传讯总监 John Rafacz。

## 这不是游记

这次去香港参与《Call of Duty: Black Ops Ⅲ》的传媒预览会是三日月我第一次亲身去参与游戏发布会的采访活动，与其说是紧张倒不如说是好奇。这次去香港采访的队伍有稀饭、我、anubis与SOS君。虽然笔者我很想和各位读者分享一下我们前往香港途中的趣事，然而并没有（喂）。

不过之后趣事还是有的，由于预览会会在下午2时开始，我们四人商讨了一下之后，决定直接在预览会会场附近解决午餐问题。吃饭的地方就是那种典型的香港中餐厅，而在我们吃饭的时候，比较眼尖的我发现了两个穿着《COD BO Ⅲ》主题衣服的老外走了进来，虽然我不记得《COD BO Ⅲ》哪怕一个制作人的外貌，但直觉告诉我这两个外国人不是同行。临走前我还看了一眼他们点的菜，竟然是皮蛋瘦肉粥和云吞面！而且那筷子拿得比我还要标准。

到达会场后就是例行的签到环节了，在入口处我们还看到了《COD BO Ⅲ》的限定版主机以及手柄。之后本次活动的嘉宾以及相关工作人员也开始慢慢入场，没等多久预览会就正式开始了。

刚才午饭时看到的两个老外很快就登场了，其中一位正是T组的传讯总监John Rafacz。他在向现场的观众打了声招呼之后便很快进入正题，本次《COD BO Ⅲ》的介绍分为三部分，分别是故事模式、多人模式以及丧尸模式。

本作的故事将会发生在上作35年后的2060年，由于上代的“无人机劫持事件”，世界大国共同建造了名为“DEAD ”（Directed Energy Air Defense ）的防御系统。空中力量被大幅削弱，战斗重新回归地面战，新技术DNI（Direct Neural Interface）的引入也大幅度强化了步兵的单兵作战实力。故事从新加坡开始，主角为了搜索失踪的黑色小队队员踏上了战场。多人合作模式将会是本作新加入的模式之一，除了更加广阔的战场之外，新加入的“安全屋”系统能让队友间在战前有一个交流以及调整装备的地点，在这里玩家还可以展示自己的战绩以及奖励。

多人部分的介绍和之前玩家所知道的类似，移动方式的增多使得战场更加立体化与快速化，熟练运用移动方式的人方能获得战事的主动权。另一点与之前不同的是本作的敌我双方不是再单纯以势力划分，而是以专家（角色）来划分。角色之间不光有着截然不同的外貌，还有着各自的特殊能力。

丧尸模式则在之前公布影像的基础上公布了更多关于剧情上的情报。本作的丧尸模式发生在20世纪40年代的美国城市“Morg City”，四个“罪人”被流放到了这个未知的空间为了生存与尸群血战。John Rafacz也在讲话中再次强调了丧尸模式对于“《COD BO》系列”已经是或不可缺的一部分，热爱丧尸模式的玩家依旧能在本作中找到乐趣。

之后的问答环节不长，在场的媒体总共只问了两个问题就结束了，不过问题倒是颇有针对性。

第一个问题是关于本作的主线剧情，从预告片我们可以看到本作不光有着科幻色彩的未来战场，还有着疑似过去的二战场景，这是否意味着本作的剧情将会与系列前两作类似，会有一些二战的关卡加入其中，前作的人物又是否会出现。John Rafacz回顾了前两作的剧情，其中第一作与第二作的主题分别是“人与人之间的冲突”和“人与机器之间的冲突”，而本代将会集中在”人与科技之间的冲突“。至于剧情会否与前两代甚至二战有联系，John Rafacz则略显神秘地说道请敬请期待本作的发售。

第二个问题则和之前BETA测试相关，不再以势力划分而是以角色划分的敌我双方会让玩家很难在短时间内分辨敌我，毕竟总共就只有8个角色可以选择，在本作最多12对12的多人对战中，重样的几率不低。John Rafacz表示他们也发现了这个问题，而且针对这个问题制作组们正在重新制作角色的外貌设定，相信在游戏发售后能给玩家一个满意的答案。




■丧尸模式中的“丧尸君”也来到了预览会现场。

# 试玩体验大合集

## 《潜龙谍影V 幻痛》中文版试玩







在游戏本身已经发售了整整两个月后，《潜龙谍影 V 幻痛》的中文版离我们终于也不远了，即将在 11 月 27 日与期待已久的玩家们见面，而在本次索尼举办的《COD BO Ⅲ》宣传活动上，也提供了《MGSV 幻痛》中文版的试玩，机会难得，稀饭我便立刻动手尝试了一下。

因为游戏本身的内容和英文版还有日本版并没有太大差异，所以我的这次试玩完全把重点放在了体验游戏汉化的水平上。首先，可以保证的是，游戏本身的汉化并没有出现一些非常低级的硬伤，整体翻译的准确度也令人满意，起码在稀饭我查看的众多文档和界面文字当中，并没有看到哪怕一个错字。

然后，本次翻译的范围令人非常满意，游戏本身在常规界面当中并没有太多文字，不过在游戏的地图、任务和档案界面都有大量的文字内容，而这些项目全部都得到了汉化，无论是大的选项还是下面的子选项都全部是中文，地图上也对地名和对应的元素进行了汉化，甚至连许多档案当中的内容也是中文化，野生动物和植物也全部有专业的学名翻译，当然要说最令人满意的，就是录音带的字幕也得到了汉化，相信能够帮助许多玩家更进一步地理解整个故事的剧情发展。目前看来惟一没有被汉化的只有基地人员的名字，哪怕是在任务和档案界面名字已经被汉化的米勒和左轮山猫，也只是用原名显示。不过这也是无可奈何的事情，毕竟这个部分可是包括了所有能够被抓回母基地的大众脸士兵，要全部翻译成中文名字既工程浩大又缺乏意义。

最后，自然是游戏本身看起来已经完全是完整版了，而并非是一个试玩 DEMO，虽然一开始斯内克（中文版里被翻译成史内克）位于任务当中，但玩家的确可以呼叫直升机把他直接带回母基地，游戏当中的功能也一应俱全，所以相信这个版本就算不是最终版，也离成品没有多远了，当大家看到这篇文章的时候，说不定中文版已经进入了压盘阶段，就等着和大家在发售日当天见面，实体版偷跑也非常值得期待，大家要记得关注我们的官方微博和 VGtime 的网站，有什么风吹草动我们肯定会第一时间通知大家。

## 《血源诅咒 老猎人》美版试玩

虽然在之前的 TGS 时已经有过一次试玩，但是由于三日月我并没有去日本，试玩体验也仅限于“视频试玩”。所以这次《COD BO Ⅲ》的传媒预览会我颇有点“醉翁之意不在酒”。

由于预览会的重点并不在本作上，所以试玩的人也不算很多。虽然游戏本编早已白金，但由于很久没玩了，我刚开始试玩时还是有点手足无措。试玩的流程和TGS上的并没多大区别，游戏采用的是美版，在操作上和大部分玩家所熟知的中文版有着不小的区别（例如翻滚由 × 键变成了○键），新武器方面只能选择那把顶端由圆锯组成的“猎人锯”（暂命名），攻击动作比较缓慢但攻击力相当高。而另一把可供选择的武器则是正编神器“猎人斧”。顺便一提，就在我还在纳闷为啥不能翻滚的时候，我旁边的小胖哥已经在跟 BOSS“教会第一猎人路德维格”鏖战了（话说这位小胖哥后来一脸淡定地直接一次就打过了）。

DLC 给人的第一感觉和正编区别不大，预想中的新敌人也没有出现。不过正如游戏标题所言，在不长的试玩流程中出现了众多的敌对猎人，而且手持的武器都是正编中没有出现过的新武器，例如之前 380 期前线提到过的“螺旋剑”以及“火锤”。试玩的流程相当短，甚至岔路都没多少，无视敌人直接一路小跑的话大概只需 20 秒（你没看错）就能到达 BOSS 战的地点。

BOSS“教会第一猎人路德维格”想必各位“猎人”们早就通过之前的试玩视频有过了解了。笔者的感觉就是这个 BOSS 的打法有点类似“雷兽”，贴身砍侧面是个相对安全的打法。不过和正编那些只会傻乎乎打正面的 BOSS 不同，这个 BOSS 的攻击范围直接覆盖正面与背面。BOSS 的攻击速度也很快，但是缺乏有效的远程攻击手段，所以只要主动拉开距离还是可以有喘口气的时间的。BOSS 威胁最大的一招大概是大跳消失然后压地，试玩中只要被 BOSS 压在正中间的话可是直接会被秒杀的，不过可以通过地上的血液来判定 BOSS 的落点。在 BOSS 战前还可以利用“老猎人铃”来召唤之前前线介绍过的那位和风打扮的新 NPC 来协助你战斗。

总体感觉这次的 DLC 诚意还是有的，新武器的实用度也令人满意。虽然不知道是否是因为试玩版有调低过难度的缘故，BOSS 战给三日月的感觉是延续了原作那“体贴”的难度设计，难度不高也不会给你太大的挫败感，但能让你在战斗中时刻集中精神且高度紧张。



| 怪物猎人× | Capcom | 动作 |
|---|---|---|
| 3DS | モンスターハンター× | 日版 |
| | 2015年11月28日 | 本地1人，局域网1～4人 | 对应年龄：15岁以上 |
| | 售价6264日元 | | |

文 八重樱 美编 anubis



# X的可能性！交汇过去与未来的狩猎之旅

下个月底《怪物猎人 ×》就将正式发售，相信狩猎又将成为许多玩家日常生活的一部分。而对于极具革新意义的本作来说，其令人期待的程度也更胜往常。那么在本期中我们将为大家一口气送上本作的情报汇总，游戏的亮点解析以及系列两大制作人的访谈实录。让大家在踏上狩猎之旅之前，有一个更加全面的了解。

## 四大主题怪



### 巨兽 迦姆特

生活在雪山和冰海等寒冷地带的巨大牙兽种，全身覆盖着厚重的皮毛，头部和獠牙更是质地坚硬。它会使用长长的鼻子卷起积雪掷向目标，或是依靠惊人的体重踩踏地面制造出震荡波令人无法站立。



### 斩龙 迪诺巴尔德

拥有强韧尾巴的兽龙种。尾巴如同大剑一般的锋利，在地面上摩擦时还会呈现出炽热状态，其发达的后腿可将尾部飞快甩向目标，造成巨大伤害。



### 电龙 莱瑟克斯

因体内有发电器官，故被称为电龙。如名所示，它的头冠、翼膜、尾巴都可通过高速抖动来蓄电，带电状态下的攻击威力更大、范围更广。



### 泡狐龙 玉水狐

拥有妖艳外表的海龙种，栖息在河川湖泊等地方。除了敏捷柔软的身躯，其会分泌出一种特殊的分泌液，并用这种分泌液制造出扰人的泡泡，猎人一旦被泡泡击中就会进入“泡沫异常”的状态，无法正常移动行走。

# 四大狩猎风格

## 公会风格

各方面都比较平衡的狩猎形态，攻击输出和动作都相对基础，可以应对各种狩猎状态。能够同时装备 2 个狩技。

## 空战风格

这个形态下是将原有的翻滚回避变成了跳跃回避，期初的跳跃高度很小，但此时如果能够碰触到怪物的话就可以一下子跳高到怪物的背部上方去。在空中可以使用各种武器，会有专门的空中派生技能，利用这一特性可以积极施展攻击。

# 狩技系统 武器专属狩技

### 大剑

**狩技① 野兽附体【狮子】：**将力量注入大剑之中，令下一次攻击可以爆发出惊人的威力，发动技能时猎人还将处于无敌的状态下。

**狩技② 震怒龙怨斩：**积蓄力量的斩击，发动时不会因怪的攻击而中断，威力巨大。




### 太刀

**狩技① 练气解放圆月斩：**用太刀描绘出一个弧线之后斩击怪物。这之后气刃槽会处在全满状态下一定时间，猎人可继续发动强力连携技。

**狩技② 镜花剑姿：**特殊的防反技能。防御中受到攻击就可施展华丽的反击。




### 片手剑

**狩技① 回旋之力：**猎人高速旋转身躯，使用片手剑对周围全部造成伤害，发动中猎人会处于无敌状态下。

**狩技② 升龙击：**斩击后紧接着用盾牌自下而上攻击目标，附带气绝效果。




### 双剑

**狩技① 血风独乐：**一边前进一边旋转攻击目标的斩技，发动的过程中可以转换方向。在怪物倒地时使用可造成更客观的伤害。

**狩技② 天翔空破断：**利用高低差进行攻击的狩技，命中目标后还会追加强力的连击。




### 大槌

**狩技① 急转流星：**利用挥舞巨大槌子的离心力对怪物释放强力的一击，一鼓作气给予超大伤害！

**狩技② 大挑衅：**调戏目标令其在一定时间内只攻击自己。可以给同伴争取到安全输出的时间。




### 狩猎笛

**狩技① 音击震：**吹响狩猎笛，制造出高威力的震荡波，连怪物也不禁闻风丧胆！

**狩技② 奏缠：**一定时间内即便攻击没有命中目标也可以产生重音色。




### 长枪

**狩技① 盾牌突进：**在面前举起盾牌做防护的同时快速冲向敌人，不但可以防御住怪物的攻击，同时还能给予强力的盾攻击和突进攻击。

**狩技② 愤怒防御：**受到攻击后，可将力量转化为我方的攻击力。




### 铳枪

**狩技① 霸山龙击炮：**威力更为强大的龙击炮，爆发的能量将制造出超级恐怖的烈焰。

**狩技② 龙之息吹：**内部热量不断提升，一段时间内炮击强化，热量槽维持在最高状态。




## 强袭风格

简单粗暴的狩猎形态，最多可以同时装备 3 个狩技，也就是说，这是一个依靠狩技来赚取高伤害的狩猎形态。和其他形态相比，强袭风格下狩技槽的积攒速度会更快。

## 武士道风格

首先吸引怪物对自己发动攻击，在受到攻击的瞬间进行回避和防御就可以发动“精准动作”，成功后既可进行一系列的强力反击。可以装备 1 个狩技。是属于高手向的形态。

# 狩技系统 武器专属狩技

## 斩击斧

**狩技① 次元斩**：旋转身体分别使用斧形态和剑形态攻击目标，最后还会给予解放属性的强力一击！

**狩技② 剑鬼形态**：提高属性能量并将其封印在内部的技能，以剑状态进行强力攻击。




## 充能斧

**狩技① 能量剑**：属性解放的能力从剑鞘中喷出，形成一把闪光的长剑，直接斩击目标。

**狩技② 超越界限**：充能斧内的属性瓶在一定的时间内增加。




## 操虫棍

**狩技① 昆虫缠绕**：在猎人身体周围聚集起昆虫的技能，怪物在碰到此刻的猎人时就会受到伤害。

**狩技② 抽能猎人**：虫子们对目标发动猛烈攻击，快速掠夺 3 色能量。




## 轻弩

**狩技① 子弹凝视**：快速后退一段距离后向刚才站立的地方发射弹药，会造成爆炸伤害。用来保命很不错。

**狩技② 速度天国**：填装特殊弹药并可进行高速连射的技能。




## 重弩

**狩技① 超级新星**：大幅强化破坏力的技能，发射出的特殊炮弹会引发巨大爆炸。

**狩技② 火药装填**：填装特殊的火药，一定回数内发射的子弹威力上升。




## 弓

**狩技① 加速雨**：向空中发射特殊的箭矢，降下蕴含了强化药剂的雨，猎人可获得移动速度提升、蓄力速度等有益效果。

**狩技② 钢刃丝**：将钢丝系在两支箭矢上，向左右方向同时发射出去，形成一柄巨大的钢刃。




## 武器共通狩技

除了每种武器独有的狩技外，游戏中还有 7 种共通狩技，能够在紧急时刻为所有玩家提供关键的帮助。

1. 回复加成：一定时间内体力恢复的效果和速度上升。
2. 绝对回避：能够从危险状态下紧急脱身的狩技，发动后必定处于收起武器的状态。
3. 铁钢神：一定时间内防御力大幅提升的技能，受到的伤害减少，不会被打出硬直，但无法冲刺。
4. 逃跑达人：短时间内逃跑或是搬运蛋的时候不会消耗耐力，也不会出现搬运物掉落的情况。
5. 完全调合：一定时间内调合成功率上升，并且生产数量最大化。
6. 狩人之绿洲：制造一个范围区域，站在区域内的猎人将持续恢复体力。
7. 不死鸟之息吹：解除自身的全部异常状态，并恢复体力。



# 创新与坚持的精妙博弈

文 哪尼 美编 anubis

## 六大回归狩猎生活的理由

**以“×”为名的本作，虽不是正统续作，但却并不表示游戏的品质会有所下降。反而正是由于独立于正统之外，本作反而能够大胆地进行尝试与改变，将更多新的想法与创意贯彻其中。老玩家需要新鲜感，新玩家则期待更具吸引力的亮点，而本作肩负的正是同时满足新老玩家的使命。当然，创新并不意味着完全放弃对经典的坚持，从目前公布的情报来看，《怪物猎人 ×》很好地在创新与坚持之间进行着精妙的博弈，而其中的取舍，或许正是让你回归狩猎生活的最好理由！**

### 创新思路

经过了4款正统系列及3款携带版系列的积累，虽然每一代作品都会对武器及招式进行调整，但基本的用法其实已经形成了比较固定的套路，即便是4代中才引入的操虫棍和充能斧，也已经被玩家开发的相当透彻，并有了非常成熟的运用思路。那么新作如何才能在战斗方面增强玩家的新鲜感呢？加入新武器固然是个不错的选择，但其实算下来目前的武器种类已经高达14种，样样精通的玩家只占少数，更何况很多玩家只是对某几种武器情有独钟。为已有武器追加新的招式也是一种方案，不过每种武器现有连段所占用的按键方案已经趋近饱和，很难再有什么拓展。那么最终的结论便是抛开针对单一武器进行改良的局限思维，在“战术”上进行创新，才能真正带来新鲜感。




当《怪物猎人 ×》第一次在任天堂网络直面会上公开时，相信不少玩家都被各种武器的狩技系统帅了一脸，也不禁令人遐想，这款以严谨动作著称的游戏，难道也要走上超级系的道路么，这似乎与系列的精髓不太相符。不过当我在今年的TGS上试玩过后，便发现这份担忧完全是多余的，狩猎体验依然遵循着系列独有的节奏感，华丽的狩技更像是锦上添花，恰到好处而不是喧宾夺主。而每种武器配合四大狩猎风格，带给玩家更多战术上的思考，并通过招式上的适当取舍来维持各个风格之间的平衡性——公会风格让玩家最大程度地运用以往所积累的经验，强袭风格适合喜欢爽快感的激进派，空中风格让喜欢乘骑的猎人有了更多的武器选择，而上级者向的武士道风格则让寻求刺激感的高手们有了展现精确操作的舞台。即便是使用相同的武器的玩家，也能够通过战斗风格的变化，形成更加多样性的配合与战术，无论是坚持经典的“守旧派”，或是寻求新意的“创新派”，都能在《怪物猎人 ×》中找到属于自己的位置。

### 新料满载

“《怪物猎人》系列”的每一代新作，都会加入一只具有代表性的主题怪物，比如《P2》的轰龙、《P2G》的迅龙、《P3》的雷狼龙、《3》的海龙以及《3G》的碎龙等等，这些主题怪物不仅能够体现对应作品的世界观及特色，其外形及战斗方式等都经过悉心设计，往往能够给玩家留下非常深刻的印象。

而作为具有革新意义的《怪物猎人 ×》，在主题怪物上更是毫不吝啬，一口气给出了四种全新的怪物，不仅数量上是系列之最，更是涵盖了兽龙种、牙兽种、飞龙种和海龙种四个大类。从公布的情报及试玩情况来看，四大主题怪物依然个性十足，展现出了诸多不同以往的行动方式，而且稳扎稳打的设计思路，不会像黑蚀龙那样，看上去拉风，实际上在猎人们的脑海中几乎只留下了“中二”的印象。

另外，更多种类的新怪物，也就意味着本作将会有更加丰富的新武器和新防具，毕竟除了狩猎之外，带上一身精心搭配的装备在联机时





炫耀一番，哪怕就算是在单机游戏中孤芳自赏，也是游戏的魅力之一。而作为系列的传统，各种各样的联动企划也已确定展开，比如已经公开的与野村哲也的合作项目，把太刀硬生生整出了镰刀范儿，我只能说：野村爸爸，Good Job！

## 独当一面

如果让玩家们选出一个能够代表这个系列的共通元素，那么艾露猫一定会是不少人的选择。从原本只是在农场里帮帮忙卖卖萌的辅助型角色，到能够穿上专属的装备与猎人们并肩作战——这群可爱的小家伙们在游戏中地位与重要性与日俱增，而猎人们则大有被打回“猫奴”本质的趋势。

仅仅从数量上来看，经历了猎人单打独斗→允许携带一只艾露猫→允许携带两只艾露猫的进化过程后，在《怪物猎人 ×》中再次得到突破，玩家最多可以与三只艾露猫组成队伍，热热闹闹地投身到狩猎任务中。当然玩过历代作品的玩家应该都会发现，艾露猫在任务中带给玩家的帮助绝非仅仅是数量上的提升这么简单，或许最早的时候它们是花瓶一般的“猪队友”，中看不中用，但在《怪物猎人 4》中它们既可以与怪物周旋，也能在危急时刻及时奶你一口，已然成长为值得“将后背托付给它们”的重要伙伴。而当我们还在猜测在《怪物猎人 ×》中，除了在数量上的提升以外，艾露猫在战斗中的表现还会有怎样的突破时？Capcom 给出了一个出乎意料的答案——全新的猫猎人模式。没错，除了身材上的差异外，玩家可以像操作猎人那样以艾露猫的身份进行一切活动：战斗、收集、钓鱼、采矿等等，虽说攻击力无法同猎人相比，但猫猎人胜在动作灵活，逃跑功力无人能及，而且进行采集、挖掘等操作时的速度也会远超人类。

终于，在本作中艾露猫们总算可以独当一面，抛开“愚蠢的人类”独自玩耍，按照这样的发展趋势，说不定下一部作品就是将它们扶正为主角的《怪物猎喵》了。等等……这岂不是变成另一款《猫猫村》系列了么？那么“一只艾露猫带领三个猎人”，这样的设定大家觉得如何呢？（笑）。

## 取其精华

虽说是一款有别于正统并追求创新体验的新作品，不过《怪物猎人 ×》依然保留了系列作品中颇受好评的一些元素并加以强化。比如在《怪物猎人 4》中首次引入的乘骑系统，不仅让玩家体会到了以一人之力就让庞大敌人倒地不起的爽快感，也激发出了一种全新的合作套路——一人乘骑，全家围殴。很多玩家在狩猎过程中都以乘骑怪物为乐，操虫棍有先天优势自不必多说，使用其他武器的猎人则不会放过任何一个利用高低差地形的机会，满脑子大概都是怎么才能趴到怪物的身上去（大误）。

而乘骑系统在《怪物猎人 ×》中将再次得到强化，原本当一名玩家成功进入乘骑状态后，其他玩家就会立刻停止攻击，因为此时进行输会使得乘骑槽加速变红，从而导致乘骑状态下的猎人被打落，错失倒地输出的良机。这样的限制造就了一个现象——在乘骑攻击结束前，其余三名玩家完全无事可做，只能眼睁睁地看着在怪物背上挥洒汗水的队友却无法提供任何帮助。不过在本作中这样的情况将不复存在，当一人进入乘骑状态后，其他人继续围攻怪物不但不会妨碍乘骑攻击，反而可以加速怪物的倒地速度。真正意义上贯彻了“一人乘骑，全家围殴”的狩猎理念，我仿佛已经听到了怪物们在小刀下发出的悲鸣。

## 去其糟粕

《怪物猎人 4》中引入的公会任务（ギルド クエスト）绝对是令诸多猎人们深恶痛绝的一个的模式，虽说其本意可能是提高随机性和玩家重复挑战的积极性，但失败的设计使其成为整款游戏最大的槽点。为了追求数值更好看但外观上却毫无差异的发掘武器和防具，很多玩家不再老老实实地在普通任务中打素材造装备，而是抱着碰运气的心态一遍又一遍地刷某几个固定的公会任务，企图到处“蹭”任务的人也不在少数。甚至在某一段时间内，公会任务还成了作弊的温床，大量被修改过的任务广泛流传，经常可以看到一群人对着卡在营地一动不动的怪物机械般地输出 5 分钟后，扒下素材然后“心满意足”地散去。就算抛开作弊行为不说，完全碰运气来刷装备的设定，以及毫无设计感可言的树海地图，已经完全背离了狩猎体验的初衷，那种通过一步步积累最终得到武器装备的成就感亦不复存在。幸运的是，公会任务这个毒瘤在《怪物猎人 ×》中将不复存在，可喜可贺！

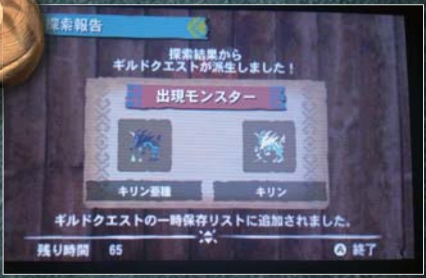
除了公会任务外，狂龙化和极限状态这两种元素在本作中也将取消，如果说前者还算是符合 4 代世界观的独特系统，后者完全就是强行让原有的怪物进一步恶心玩家的设定，严重打乱了整个狩猎的节奏。去掉了这些华而不实的元素，相信《怪物猎人 ×》会还给玩家一个更纯粹的狩猎体验。

## 卖个情怀

《怪物猎人》的每一代作品都为玩家构建出了一个独特的世界，《P2》时代的雪山村庄，《P3》时代的和风村落等等，鲜明的风格与主题无不令人印象深刻。《怪物猎人 4》则引入了“旅团”的概念，随着流程的推进玩家可以前往不同的据点，这也为游戏带来了更强的故事性元素。

《怪物猎人 ×》延续了多据点的设定，玩家同样可以前往四个不同的据点，不过比起 4 代本作的设定显得更有情怀。除了全新的据点——位于高原之上的“贝尔纳村”之外，猎人们还可以回到“《怪物猎人 携带版》系列”中的三个经典村庄——初代的“科科特村”、二代的口袋村以及三代的温泉胜地结云村。对于老猎人们而言，这些地方就如同曾经的家乡一般熟悉，而对于新玩家来说，则更像是充满了陌生与新鲜感的胜地巡礼，而诸多系列中的经典怪物和经典地图也将回归。当然从比较不友好的角度来看，我们完全可以把 Capcom 的这种做法归结为投机取巧和偷工减料。但不可否认的是，很多老猎人正是从“《携带版》系列”开始接触这个作品，并有着深厚的感情与回忆。既然这种“廉价”的情怀已经足以抓住玩家的心，又何必去做过多的解读呢？常回家看看，看看口袋村背着大包的龙人婆婆是否又有打折促销，看看结云村村长脸上的“粉底”是不是还是那么厚……



▲终于可以和公会任务说再见了




文 昂星团（掌机王SP） 美编 anubis

# 怪物猎人×

## 两大制作人访谈实录

在 3DS 大作《怪物猎人 ×》发售前，系列制作人辻本良三和本作制作人小岛慎太郎碰巧到达了香港，于是我们派出了《掌机王 SP》的小编古林和昂星团对两位制作人进行了独访，下面就为大家带来这次访谈的具体内容。

**Q：**这次的新作《怪物猎人 ×》在系统上采用了许多新颖的设定，但并非数字作品，本作仍算是正统续作吗？

**辻本：**首先，"《怪物猎人》系列"已经发展了整整十年，不少玩家已经开发出了多种有趣玩法，可以说就是玩家们的特有"风格"。趁着这次十周年的机会，我们就尝试让这些风格结合到一起，再把以往作品的世界观融合在一起，这样就形成了交错（Cross），这就是这次标题的由来。因为是 Cross，所以我们想到了用狩猎风格、狩技和武器的多种搭配，给予玩家多种多样的选择。另外这次的标题符号"×"看上去就像分为四块，正好对应了四个标题怪物、四个村子，适于表现本作的制作理念，所以最终选用了这个标题。

**Q：**这次还可以前往旧作中登场的村子，这些村子会以怎样的形式出现在游戏里呢，会给冒险带来什么样的作用？

**小岛：**每个村子都带有独特的任务，前往不同的村子，剧情也会有所推进。当然并不是依照顺序出现，而是作为猎人的据点出现在大地图上。而像往作作为村子特色的某些功能，如温泉系统将不能使用，还有以往的猫厨房系统将会直接用初始村落的一块巨大的芝士体现，之后猎人们就通过吃芝士来给自己加 Buff。

**Q：**系列以往都以"龙"作为封面怪，而这次的封面怪中出现了"巨兽"这个特例，请问在这个方面当时是怎么考虑的呢？

**小岛：**考虑到本作果然还是应该带有一些与数字作品不同的冲击感，同时也是系列首次挑战"多标题怪物"，所以我们也挑战性地使用了牙兽种作为标题怪物以作为一次尝试。无论是兽龙种的斩龙、飞龙种的电龙、牙兽种的巨兽还是海龙种的泡狐龙，我们都把它们的特征做得更具有个性以及冲击性。

**Q：**在《MH4》中，为了体现高低差玩法的乐趣，场景的高低差要素相当多，后来在《MH4G》加入的新地图也加入了高低差强烈的新场景。本作的地图有没有什么让人瞩目的特征呢？

**小岛：**关于地图这方面，很久以前的经典场景也会在本作复活，比如说雪山、溪流等。我们确实有在这些令人怀念的场景中加入了少许高低差要素，让狩猎变得更加有趣，不过对应新系统的地形要素就没有了。由于本作已经在战斗动作方面加入了许多内容，所以没有在地图上做太多的创新。

**Q：**随从猫在本作再次被加强，是否和猫猎人模式有关呢？

**小岛：**猫猎人基本上就是从被猎人雇佣的随从猫中进行选择罢了，随从猫被选上出战就是猫猎人。只要是雇佣成功的随从猫，都能成为猫猎人。

**Q：**这次随从猫还能像《MH4》那样，在野外进行雇佣吗？

**小岛：**这次的形式是从 NPC 处雇佣，不过这次的 NPC 不再是大家熟悉的猫婆婆，而是从新的 NPC 处雇佣。

**辻本：**确实《MH4》和《MH4G》里面，随从猫必须在执行任务时从野外雇佣，这次将会回归原始，直接由 NPC 介绍。

**Q：**请问制作组出于什么想法制作了这个猫猎人模式？

**小岛：**为了制作《MH×》这款游戏，我们考虑了很多企划，包括新的动作、四大标题怪物等。除此之

外，还有一个特别想尝试的方案，于是与导演进行讨论“不如玩家亲自操作随从猫吧”。一开始导演表示这个模式会相当困难，但还是勇敢地进行了挑战，所以最终做出了“猫猎人”这个相当有意思的系统。回想过去，随从猫的第一次出现就给玩家带来了巨大的冲击。“《MH》系列”发展至今，就是猎人→猎人＋一只随从猫→猎人＋两只随从猫的过程，接下来果然就该亲自操作看看了吧？

**Q：**在游戏的世界观中，猫猎人是什么样的存在呢？

**小岛：**猫猎人可以代替猎人出门工作。当猎人休息的时候，猫猎人就可以登场狩猎了，而且游戏中，猎人和猫猎人的操作感也没有太大的差别。

**Q：**猫猎人模式有什么优势呢？

**小岛：**毕竟是直接操作随从猫，因此猫猎人的攻击力很低，复活机制和猎人不同，也不能使用正常的道具。但是作为支援单位的话就很强力，而且采集、钓鱼、挖矿等行动不需要专用道具，行动速度非常快，十分适合采集任务，当然逃跑速度也是一流的（笑）。就算 HP 清零，也能通过吃橡果当场复活，清零三次才算一次猫车。而且猫猎人没有耐力槽，可以不停地奔跑。

**Q：**本作海龙回归了呢，但是没有水战，像海龙这种以水战为特色的怪物会在以往的基础上做出什么样的调整？

**小岛：**这次会有水边的地图，而且我们给它们追加新的炫酷攻击动作，让玩家有新的体验。

**Q：**狩技是本作的一大特色，请问一下狩技是否需要通过某些方式习得，还是说初期就已存在？从设定上来说，会是老猎人们代代相传的技能吗？

**小岛：**关于这一点，具体的内容目前还不能公开。但随着游戏的发展，猎人们会逐渐习得更多的狩技。请留意我们后续释出的情报。

**Q：**武士道风格只能装备一个狩技，以“把危机转化为机会”为主题，这样的风格会不会让玩家在狩猎过程中比较被动？

**小岛：**这个问题就让专用这个风格的辻本来回答吧（笑）。

**辻本：**这种风格的重点在于看清怪物的行动和攻击时机，因此在把握敌人的攻击模式前会常常失败。但是把握好时机之后，就能使出非常华丽的动作。总的来说，这是一个把握得不好就会打得比较吃力，把握得好就能打得十分帅气的风格。

**小岛：**这次推出的四种风格都各具意义，玩家并不需要掌握所有风格。只要专注于自己擅长的狩猎方式即可，这也体现了本作的主题“风格狩猎”。我们的本意也是让玩家从中寻找到适合自己的游戏玩法，充分体会游戏的乐趣。不擅长武士道的玩家，完全可以一辈子都不去碰这个风格。当然也可以挑战看看，说不定还会在尝试途中忽然掌握玩法呢。摸索这四个狩猎风格的操作方式也是非常有意思的。

**Q：**在今年的 TGS 上出展了《MH×》的试玩台，而试玩中狩技的发动是对应 ZL/ZR 键的。请问在正式版中，键位能否进行设置？

**小岛：**虽然无法进行详细的设置，还是有 Type 可以更换的。基本上是利用 ZL/ZR 键或下屏的触碰发动。

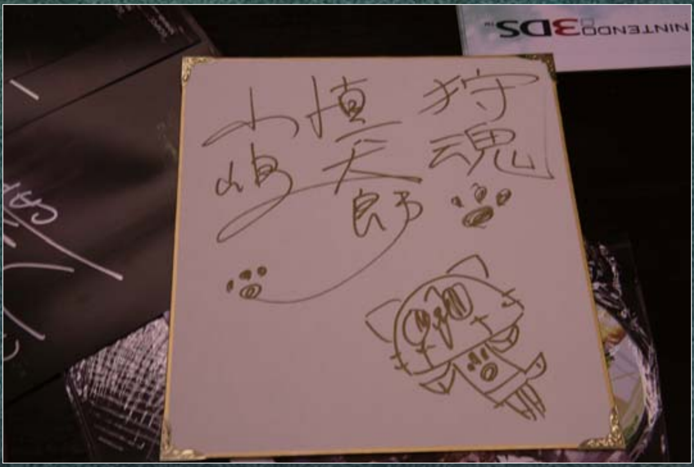
**Q：**现在很多 3DS 游戏都推出了和游戏联动的 amiibo，请问本作有相关的计划吗？

**辻本：**目前来说是没有的。

**Q：**本作和《怪物猎人 物语》之间是否会有联动？

**辻本：**现在离《物语》的发售还有很长一段时间，说不定真的会有什么联动要素，毕竟双方都在同一个制作团队里。不过目前来说还没有具体的想法，如果可以的话我们会尽量尝试。





**Q：**本作当中不同风格对于不同的武器有着不同的影响效果，游戏中是否已经取得了平衡？还是说某些武器会更适合某个风格？比如说大剑适合攻击手风格，太刀适合武士道风格。

**小岛：**不同玩家应该会有不同的喜好。就我个人的体验来说，一开始也曾使用公会风格，之后却出现“果然攻击手风格是最强了吧”的想法，后来又感觉武士道风格也不错，随着风格的更换，狩猎方法也不断变化，自身想法也随之改变。可能有些人会觉得某种武器与某个风格明显不合，同时也会有玩家觉得这种组合十分优秀，这样的体验也是《MH×》的一大特点。

**Q：**新手猎人的话，推荐先从哪种武器和风格上手呢？

**小岛：**新手的话果然是片手剑配攻击手风格这样的吧，因为狩技可以用三个，攻击动作也很爽快。还是就是猫猎人了。

**Q：**猫猎人？猫猎人也很适合新手吗？

**小岛：**嗯，在和朋友组队时，新手使用猫猎人参战会轻松一点。

**Q：**组队的时候也可以使用三位猎人＋一只猫猎人的组合。猫猎人负责支援，这样会显得很有趣呢。

**小岛：**你愿意的话也可以一个猎人带三个猫猎人，猎人在前面猛攻，猫猎人就在一旁采集打酱油啊、吹笛子回复血量啊、增加 Buff 之类的。然后你就会看到当打倒怪物后，一群艾露猫冲过来抢素材的情景（笑）。当然使用四名猎人的话攻击力也会更高，但如果有猫猎人从旁支援，说不定能让战斗变得更流畅。

**Q：**本作肯定也会配信 DLC。请问有没有为猫猎人准备什么特别的东西呢？

**小岛：**针对猫猎人的 DLC，首先会有随从猫的装备。以前只能看到它们穿着可爱的 DLC 服装跟在身边，这次玩家可以直接操作可爱的随从猫了。

**辻本：**就像过去一样，有的下载任务会得到猎人的装备，也有些会得到随从猫的装备。

**Q：**请问两位最喜欢的武器与风格是什么？

**辻本：**到目前为止，我最喜欢锤子＋空战风格。

**小岛：**我则是空战风格的双剑，在空中攻击的动作真的非常帅。不过这么一来就跟辻本推荐的空战风格重合了，所以我还是换一个吧。攻击手风格也很爽快（笑）。其实就算四名猎人都用锤子，只要搭配不同风格就会出现完全不同的操作感。

**Q：**两位知道中国一直有大量的怪猎玩家吗？

**辻本：**在日本举行的 TGS 和怪猎祭、还有国外的 E3 等等活动上，近年来确实常常有中国的粉丝主动跟我们打招呼。每当这种时候，我就会感受到在中国确实存在许多《怪物猎人》的粉丝。

**Q：**感谢两位珍贵的发言，最后请对中国的玩家们说些什么吧。

**辻本：**这次的作品内容非常丰富，从开始玩到现在的老玩家可以用他们的老方法安心狩猎，新加入的玩家也可以从众多武器、风格和狩技中选择适合自己的配置。而且还特别加入了猫猎人、风格狩猎等等多样化的要素，成为一款新手极易上手的作品。希望能有更多的玩家来尝试这款本作。

**小岛：**这次的《MH》挑战的是“如何能够让玩家自己更为帅气”。希望玩家能够在狩猎中自然萌生“我现在超帅”、“我这名猎人真了不起”之类的感慨。希望大家能在这次的《MH×》中体验到更为帅气的打法。

# 编辑视点 EDITORS'OPINIONS



## 态度问题

[文：伽蓝]

由于《巫师 3 狂猎》DLC“石之心”的发售，我又翻出了全成就后封盘了好几个月的游戏，万万没有想到的是，等待我的居然是十几 G 的更新，硬是把我的游戏版本从 1.03 拉到了 1.10，震惊之余，也让我感叹官方对于游戏后续更新的不遗余力。而且，本来以为更新就只是简单的 BUG 修复，没想到游戏从标题画面、字体、游戏画面到游戏内容都进行了追加，而且帧数还有了明显的改善，这让我不禁怀疑到底自己前面 100 多个小时玩的到底都是什么劣化版……

纵观本作发售后推出的多个免费 DLC，它们不但为游戏追加了富有趣味的任务和华丽的角色服装，甚至连昆特牌的卡片原画都有所追加，这些元素的加入极大地丰富了本篇的内容——即便它们在本质上说可有可无，但仍然能看出官方对于本作的重视程度。再来说说这个全新的资料片“石之心”，作为《巫师 3 狂猎》的第 17 个 DLC，同时也是首个收费的 DLC，CD Project RED 将长达 10 小时以上的冒险塞进了这个资料片中，而这个资料片的内容丝毫不含糊，新的故事、新的系统、新的女主角、新的 BOSS、新的套装，所有本篇应有的它都有，本篇没有的它也都有，最重要的是，其售价仅为 10 美元，为此，当时迟迟未能下定决心购买季卡的我，也出于对明年 DLC“血与酒”的期待而提前购买了季卡。

> 本来 DLC 应该是让游戏变得更加精彩的手段，但如果变成了狗尾续貂之举，那又有何意义呢？

在季卡最初开始兴起的时候，大多数我决定购买的游戏都会同时购入季卡，比如“《使命召唤 黑色行动》系列”的地图 + 丧尸包、“《边境之地》系列”的故事包等。但是，随着季卡成为游戏的标配后，各大厂商也纷纷效仿为旗下游戏推出季卡，但往往在购买名为“旗舰版”、“完全版”的组合包后，在等待多时后推出的却是一些粗制滥造的乏味关卡，甚至是一些毫无用处的外观元素，身边有不少的朋友也仅仅是为了把成就打全而咬牙买下，实在是有些本末倒置，如今我也改变了选购季卡的思路，观望之余，说不定以后还能碰上打折呢！

季卡骗钱的现象如今有些趋于常态化，即便是大作也不例外，比如热爱“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的稀饭就常抱怨这次的《骑士》DLC 一个比一个坑爹。其实这种现象稍稍有些恶性循环的味道，实际上就有不少玩家从来都不玩 DLC，本来 DLC 应该是让游戏变得更加精彩的手段，但如果变成了狗尾续貂之举，那又有何意义呢？

反观波兰人带来的《巫师 3 狂猎》，在宣传周期中就多次强调 DLC 就应该是为游戏服务的免费内容，只有真正“资料片”级别的内容才有收费的理由，也许当时只是波兰人出于宣传的豪言壮语，但他们用售价低廉内容厚道的“石之心”证明了此言非虚，但愿这种坚持能为业界树立一个标杆，为后来者指引方向。

## Apple TV：不是对手，却不容忽视

[文：哪尼]

苹果公司在 9 月份的 2015 秋季发布会上，公开了全新的第四代 Apple TV。借由“App 化”概念而首次加入的游戏体验，受到了不少玩家的关注，也引发了关于苹果是否会进军家用游戏领域的猜测和讨论。其实这并不是苹果第一次涉足客厅游戏领域，其早在 1995 年就曾与 BANDAI 一起推出过家用多媒体娱乐系统——Pihpin Game Station，不过落后于时代的性能、高昂的售价以及少得可怜的游戏阵容，使其最终销量只有 4 万台左右，无情地被载入了黑历史，成为科技史上 25 大烂货之一。而这个惨痛的失败经历让苹果对于家用游戏显得颇为保守和谨慎，这也不难解释为何直到推出第四代产品后，Apple TV 才宣布引入游戏内容——成熟的生态圈、丰富的内容以及忠实度较高的用户群体，已经足以支撑起其对于家用游戏平台的搭建。Game Center 中已有的好友、成就等系统，也很容易被家用机玩家所接受。

不过看过发布会的玩家应该都有一个感受，这家以创新标榜的公司在客厅游戏的体验上并没有令人眼前一亮的表现，哪怕把体感游戏包装得再怎么高大上，甚至也玩起了所谓“独占作品”的噱头，但这些终究只是任天堂在 Wii 时代就玩剩下的东西。不过恰恰就是这个曾经被任天堂所占领的市场，如今倒成了一个空白的切入点。Wii 时代所提出的“蓝海”战略，在带来巨大成功的同时，却也形成了一道无形的枷锁，于是任天堂在 Wii U 上逐步调整策略，尽可能地加强核心向游戏阵容，而做出这种调整的同时也就意味着对原本深耕的轻度玩家群体不再那么重视，于是苹果便自然而然地承接下这份庞大的遗产。

纵然，一台小小的机顶盒设备，从性能、体验和 3A 级大作的投入程度上，无论是哪方面都难以与 PS4、Xbox One 等家用主机相抗衡，但是可以预见的是，围绕着 Apple Store 所形成的生态链，不仅可以很自然地引导原有的休闲玩家，现在受到各界竞相追逐的独立游戏也会在这个平台上大放异彩。甚至只要在技术上稍作改进，为 Apple Store 上已有的游戏提供支持，先不论质量，首先在作品数量上就已经遥遥领先，毕竟跨平台的内容整合一直都是苹果的强项。对于游戏开发商和普通游戏开发者而言，庞大的用户基数和完善的运营分成机制也有着足够的吸引力，而这些恰恰都是三大游戏主机所欠缺的。固然在专业领域，Apple TV 并不是一个能够撼动大局的对手，但其所带来的影响，却不容忽视。



> “这也不难解释为何直到推出第四代产品后，Apple TV 才宣布引入游戏内容——成熟的生态圈、丰富的内容以及忠实度较高的用户群体，已经足以支撑起其对于家用游戏平台的搭建”



# 黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

## GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 雅各·弗莱 ■出自《刺客信条 枭雄》 ■Coser 稀饭

## 塞尔达传说 三角力量英雄

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

■Nintendo ■2015年10月22日 ■动作冒险 ■日版



**3DS**

- 三人一心通关成就感十足
- 壮阔的音乐、细致的音效
- 多样化的道具服装搭配
- 妙趣横生的竞技场模式



热血推荐

25

**利用高度差进行投掷解谜的图腾系统在单人模式要求精确的计算，否则操作会显得繁琐，而多人模式下制造的混乱场面让人全程捧腹。**大多数杂兵、机关和部分BOSS沿用系列套路，前期迷宫的解谜难度太低且路线单一，迷宫缺乏隐藏要素，后期素材收集系统鸡肋。

游戏的整体风格沿袭自《众神的三角力量2》，三人合作的玩法乐趣十足，不仅可以合作解谜、战斗，还可以互相陷害，绝对是多人联机的首选。但是撇开玩法和新要素，游戏的关卡设计上并没有带给玩家耳目一新之感。如果玩家想要单人游玩的话，乐趣可能会减少很多。

本作比起系列更加强调合作，无论是战斗还是解谜都与合作息息相关。本作的多人合作部分乐趣满分，但是单人游戏部分就略显逊色了，一控三的操作略显繁琐且枯燥。本作的耐玩度依旧令人满意，动听的音乐为游戏增色不少。如果能约上两个好友并肩作战的话，本作无疑是首选。

## SuperBeat XONiC

SuperBeat XONiC

■Nurijoy ■2015年10月22日 ■音乐 ■中文版



**PSV**

- 全新的谱面呈现方式
- 曲目丰富，风格多变
- 高难度下演奏感十足



22

没有Key音和背景动画是主要扣分点。不过本作依然充满着浓厚的《DJMAX》风格——M2U、NieN等熟悉的音乐人，包罗万象的曲风以及精心绘制的封面插画，都令老玩家感动。虽说环形音符排布和滑动操作很有其他音乐游戏的即视感，不过6TRAX FX谱面下的爽快演奏感依然令人着迷。

由知名音乐人打造的数量众多的优质曲目是一大亮点，选曲界面和系统音效与“《DJMAX》系列”十分相似，老玩家应该会亲切感十足。游戏的玩法比较特别，但是适应之后还是爽快感十足的，尤其是在高难度之下。游戏的UI和背景动画略显简陋，有偷工减料之嫌。

本作的横向谱面看似新颖酷炫，但由于音符的差异不明显反而会对玩家的识谱造成影响。**游戏兼顾触屏和实体按键两种操作方式，UI界面的设计动感十足，值得称赞。**系统和游戏模式方面没有太多创新，高难度下依旧充满挑战。收录歌曲类型丰富，没有MV演出颇为遗憾。

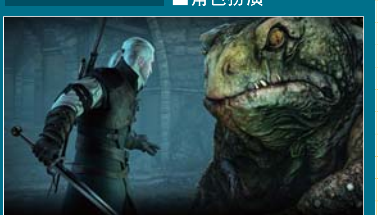
## DLC 巫师3 狂猎 DLC 石之心

The Witcher 3: Wild Hunt Hearts of Stone

推荐度 9.0 10

**PS4/XOne**

■2015年10月13日
■77港币
■CD Projekt RED
■角色扮演



要不是许多BUG出现得太过明显让人无法忽略，这可以说是一款满分的DLC，有趣的剧情不但存在于主线任务当中，就连支线里也隐藏着复杂的故事脉络，新增的注魔系统增添了一些有趣的战斗力强化途径，新技能的加入也带来了新的战术变化，简直是量大料足的厚道DLC模范。

## 下载游戏 我的世界 故事模式

Minecraft: Story Mode

推荐度 9.0 10

**PS4/PS3/XOne/X360**

■2015年10月27日
■39港币
■Telltale Games
■文字冒险



虽然名为《故事模式》，但实际上本作还是Telltale擅长的文字冒险游戏形式配合上《我的世界》的主题产生的作品，所以玩起来和其他Telltale作品似曾相识，但在画面风格还原和对于下界、末影人还有末影龙等经典元素的运用上做得非常到位，属于系列真饭必入之作。

# 刺客信条 枭雄

Assassin’s Creed Syndicate

■Ubisoft ■2015年10月23日 ■动作冒险 ■中文版




**PS4/XOne**

- 高度还原的 1868 年伦敦
- 首次双主角设定
- 改良后的战斗系统



热血推荐

**26**



**9**

**4 秒杀死 12 个敌人！？育碧你的校对力度不够高啊。**
——每次游戏都能发现新翻译错误的三日月。




**8**

**虽然说是双主角，玩到后期怎么有点雌雄难辨了。**
——双主角的设定令人感觉耳目一新，不过学满了技能的姐弟俩用起来几乎没有差别。



**9**

**丝般顺滑的 19 世纪伦敦一日游，绝赞！**
——乙太对于《刺客信条 枭雄》的帧数十分满意。

坊间有那么一个笑话：为什么 EA 是全美最差的游戏公司？那是因为育碧在法国。从《全境封锁》的画面缩水到发售日延期，再加上去年《刺客信条 大革命》那糟糕的游戏素质，育碧某种程度上陷入了“信用危机”。在之后的很长一段时间，无论育碧发布什么游戏，都会引来一大群“热心玩家”的吐槽。缩水、掉帧、BUG，所有或大或小的瑕疵都会被无限放大并引来玩家一面倒的吐槽以及责骂。而进入 2015 年后，育碧很明显吸取了以往的教训并采取了更加务实的宣传手段。《刺客信条 枭雄》作为今年育碧的第一个 3A 级大作，它可能要让这些“热心玩家”失望了，因为它比《大革命》好太多了。

## 又一个《大革命》？

《刺客信条 大革命》恶评如潮的原因相当简单，“掉帧”两字足以说明一切。上一作初期版本那夸张的掉帧以及拖慢问题严重影响了游戏体验，制作组创造了一个堪称游戏历史上最美的巴黎，却没有赋予它生命。堪称系列之最的同屏人数也没有让这个世界变得有生机起来，甚至让美丽的巴黎给人带来一种“脏乱差”的感觉。《刺客信条 枭雄》一改前作毛病，虽然掉帧现象依然时不时出现，但已经是控制在了可以忽略的范围。场景描绘相比前作有所退步，但依旧能让人满意，人物的外貌表现甚至比前作有所进步。由于时代背景设定在 1868 年正饱受工业污染的伦敦，所以本作的色调相比前作更加灰暗。由此可见，本作给人的第一感觉算不上是眼前一亮，但和前作相比，依然令人满意。

## 战斗系统回归爽快

育碧在前作的最大错误之一便是改变了系列之前那爽快简单的战斗系统。虽然可能有部分玩家不满《刺客信条 4 黑旗》弱化潜入，而是强调爽快华丽的战斗系统，但其实那一作却正正是系列评价最高的一代（当然和《刺客信条 2》三部曲相比还是有距离）。可能是为强化潜入的部分，《大革命》的战斗部分被削弱了，难度增加的同时爽快感也没了，加上同样糟糕的潜入部分和形形色色的 BUG，上一作的游戏体验为什么评价这么低也是不难理解。

本作的战斗系统回归了系列前几作的爽快感，但却没有之前《黑旗》那样能一路“无双”。战斗系统由普通攻击、反击与击晕（破防）攻击组成，通过把不同操作结合起来甚至能让战斗变得简单和华丽起来。但这并不意味着本作的战斗部分简单，数量众多且种类各异的敌人一旦对玩家形成围攻之势，玩家还是需要冷静地进行操作而不是一味无脑按键方能全身而退。

## 像个刺客一样行动

本作的潜入部分保持了系列的平均水平：不是很差但和顶级潜入类游戏相比又相差甚远。潜入操作相比前作有了不少的长进，操作熟练后还是可以还原出刺客那“大隐隐于市”的暗杀技巧。在系列其中几作中，由于战斗的简单粗暴，除非是任务要求，不然玩家一般不会选择耗时又耗力的潜入作为主要的游戏手段。本作的关卡设计尝试着弥补这一点，一些支线任务诸如拯救童工和捕捉通缉犯等都推荐玩家使用潜入的手段完成。不引发警报除了能让玩家更容易地完成任务之外，还能获得额外的金钱与经验值作为奖励。

《大革命》为数不多的优点之一便是其“多路径潜入”系统，在部分主线的暗杀任务中，玩家可以自己制定暗杀的计划，由入侵点到撤退路线，甚至暗杀手段以及时机都能让玩家来摸索与决定，当然这个颇有新意的系统在前作那糟糕的游戏素质面前显得有点存在感不足。本作在继承这个系统的前提下改善了这个系统，手段之间的差异变得更加大了，部分次要目标能直接影响玩家完成任务的手段和难易度。大型暗杀任务的场景丰富性也提高了不少，既有遍布病人的阴森的疗养院，也有人声鼎沸的火车站。

本作首次引入了双主角的概念，双胞胎姐弟伊薇与雅各布无论是外貌、性格还是技能都各不相同。姐姐伊薇更像是一个刺客，擅长潜入而且具备着弟弟所没有的大局观，在剧情中也经常为鲁莽的弟弟善后。弟弟雅各布擅长正面冲突，性格张扬的他和 1868 年的英国一样，善于吸收各种新理念的同时对旧思想产生了怀疑，比起寻找什么伊甸碎片他更对怎么杀神殿骑士解放人民更有兴趣，当然鲁莽的他有着姐姐所没有的行动力与战斗力。而根据能力的不同，姐弟两个的任务与剧情的侧重点也不同。

## 刺客 1868

“《刺客信条》系列”最大的魅力之一便是和真实历史重合的虚构剧情。1868 年的英国可是个充满故事的地方，那时候的资本家们依靠着工业化以及剥削工人阶级获得了惊人的利润，由于工业化所带来的污染，泰晤士河不再清澈，空气不再清新，贫富加重也使得穷人们的生活、治安变差等。那些真正辛勤劳动的底层人民生活在水深火热当中，资本家们却在灯火通明处坐享其成，本作的故事便是发生在这种故事背景下。

本作登场的历史人物数量和质量再次回归了《刺客信条 2》的水平：有点啰嗦却有着出色科技头脑的科学家亚历山大·格拉汉姆·贝尔、神经兮兮的生物学家查尔斯·达尔文、满腹经纶的文学大师查尔斯·狄更斯、整天担心社稷江山的卡尔·马克思，这些角色不光光是一个只会给玩家提供任务的 NPC，他们有着属于自己的剧情与对白。有趣的角色剧情配合主角姐弟俩之间的斗嘴调侃，以上种种这些都能让本作的剧情变得趣味横生。游戏中还设置了一些关于系列前作剧情的彩蛋，系列老玩家看到这些彩蛋时想必也会有所感触。

## 总评

用“浴火重生”来形容本作无疑有点夸张，毕竟系列一些“老问题”依然存在。除了时不时的掉帧以及一如既往别扭的操作之外，本作依旧存在着诸如过场动画人物消失等的低级 BUG，新加入的马车操作也不尽如人意，中文版本的翻译错误更是数不胜数。然而本作依然值得推荐，也是近几年来最值得一玩的《刺客》新作。我们也只能希望育碧不要再让玩家们失望，继续给玩家带来更多更好玩的《刺客信条》新作，毕竟没有什么事情，比挖坑不填坑更可耻的了。



# Otome Dream

年底不仅仅是各游戏大厂的商战，对于乙女游戏厂商来说也是一个纷争之地。而在战火正准备燃起的时候，QuinRose 的突然退出想必让不少玩家感到吃惊，由于少了 QuinRose，10 月和 11 月发售的游戏数量也少了一些。当然秋季也不尽是些坏消息，角川 Games 的《跑步王子》宣布动画化和 Koei Tecmo 的《金色的琴弦 4》公布发售日对于乙女游戏玩家们来说都是值得开心的消息。

## Otome News

### QuinRose宣布破产

知名乙女游戏厂商 QuinRose 由于市场竞争激烈化和盈利减少的缘故，在 10 月 1 日正式宣布破产，目前该厂商预计在年内发售的《新装 黑女王》、《爱丽丝》系列”移植作等作品也相继在各大网站下架，此前发售的游戏也逐渐开始停止销售。

QuinRose 旗下的知名作品有“《爱丽丝》系列”、“《绯红帝国》系列”、“《怪谈罗曼史》系列”、“《12 时之钟的灰姑娘》系列”和“《里见八犬传》系列”等等。



### 《跑步王子》动画化

由角川 Games 在 7 月 30 日发售的 PSV 游戏《跑步王子（**プリンス・オブ・ストライド**）》公布了动画化的消息。动画沿用游戏的声优阵容，由 Mad House 负责进行制作。本作讲述了迷上跑步的主角樱井奈奈与四个少年一起为了赢取高校跑步竞技比赛“End of Summer”而努力的故事。






### 《金色的琴弦4》发售日确定

Koei Tecmo 旗下的“新罗曼史系列”之一“《金色的琴弦》系列”最新作《金色的琴弦 4》在前不久公布了将在 2016 年 2 月 25 日发售的消息，本作的平台为 PSV。

同时公开的还有早期预约特典和限定版的情报。

早期预约特典为 12 张明信片、PSV 主题以及 DLC 乐谱“**愛のあいさつ**”，早期预约截止时间为 12 月 14 日。

限定版分为白金盒与珍宝盒两种版本。白金盒包括《金色的琴弦 3 全语音特别版》和本作的回忆台词集（共 2 册）、台词 CD“**眠れぬ夜の過ごし方** ～ Other Schools ～”、台词 CD“**眠れぬ夜の過ごし方** ～星奏学院～”、语音闹钟、来自角色的情书、照片集、演奏曲集、迷你角色挂饰以及游戏本体，该限定版售价 30000 日元（未含税）。珍宝盒包括照片集、台词 CD“**眠れぬ夜の過ごし方** ～星奏学院～”、演奏曲集、迷你角色挂饰以及游戏本体，该限定版售价 12800 日元（未含税）



## Otome New Games

| 游戏名 | 妖怪饭 盛大碗！ | 原名 | あやかしごはん～おおもりっ！ |
|---|---|---|---|
| 平台 | PSV | 开发商 | Honey Bee |
| 画师 | カズアキ | 发售日 | 2015年10月8日 |
| 主演声优：友永朱音、下野纮、梶裕贵、水岛大宙、杉山纪彰、兴津和幸、石田彰 | | | |

《妖怪饭 盛大碗！》是 Honey Bee 于 2014 年在 PC 平台发售的《妖怪饭》移植版。故事讲述生活在妖怪与人共存的村子“红叶村”里的主角朱音凛在小时候被曾经在祖母家遇到过的狐妖男子收养后，与他和两个双胞胎兄弟一起一边经营小饭馆一边生活的故事。PSV 版追加了新的 CG 以及新的剧情。



本作的故事分为两个部分，一个是讲述主角幼年时期故事的“少女时代篇”，一个是讲述主角成长为少女之后根据“少女时代篇”的选择而产生分歧的“人类篇”与“妖怪篇”。在“人类篇”与“妖怪篇”里，凛的性格也会有明显的变化，可攻略角色也会有所不同。







# Otome Calendar

## October & November








| 游戏名 | 原名 | 平台 | 发行商 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| 妖怪饭 盛大碗！ | あやかしごはん～おおもりっ！～ | PSV | Honey Bee | 10月8日 |
| 深红骑士ZX Rev. | スカ–レッドライダ–ゼクス Rev. | PSV | Red Entertainment | 11月19日 |
| 坏苹果战争 | BAD APPLE WARS | PSV | Idea Factory | 11月19日 |
| Goes！ | Goes！ | PSV | Petit–Reve | 11月26日 |

# Otome Recommend



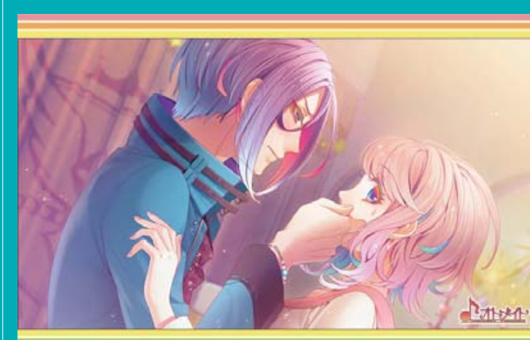

【游戏名】双子星
【原名】Binary Star
【平台】PSV
【开发商】Otomate
【发售日】2014年9月4日
【推荐指数】★★★★☆

【内容介绍】:《双子星》是早期登陆PSV平台的乙女游戏新作之一，也是Otomate在PSV上发售的第二部全新作品。本作讲述主角空野风（ソラノ・フウ）在小时候经历了父母双亡的事件之后，得知父母因为是贩卖“星星（ホシ）”的商人（ディ–ラ–）才被杀死的，为了补偿双亲曾经犯下的罪行，在20岁时成为了专门逮捕商人和舔食星星的星屑（ホシクズ）的天谴，在就职地所在的“晓”分部，她遇到了和她一样背负着过去的同伴们。

有着偏向浅色系的色调和如同糖果般UI的本作乍看之下十分粉红少女风，主要角色们那七彩的眼睛在发售前也经常被玩家吐槽（在发售后确定是世界观的设定之一，而不是画师RiRi的个人兴趣），而实际上本作其实是一部讲述缉毒警察的故事。把星星、商人、星屑、天谴转换为毒品、毒贩、吸毒者和缉毒警察之后就能比较直观地了解本作的剧情，这一设定的变换想必是为了照顾口味比较轻的乙女游戏玩家。

本作的攻略模式与Otomate知名的《失忆症》系列”初代作类似，那就是：共通线非常短，个人线非常长。在游戏的序章之后玩家需要选择一个可攻略角色来作为自己的搭档，选择完毕之后就会进入角色线，也就是说除了序章之外的所有内容都是角色线。在攻略完四个队友之后就会开启最后一个隐藏路线，同时也是本作的真相线。从整体上来说本作的剧本质量在Otomate的作品里算得上是中上水准，四个队友角色路线里埋下的伏笔在最后的真相线里都能完美地收回来，角色线各结局通关后解锁的特别CG也十分良心。

不过剧本也不是完全没有问题，本作最大的问题就是角色的个性太强烈，对于习惯正常类型角色的玩家来说也许会有些难以下口。还有就是游戏整体色调太过靓丽，看久了之后眼睛容易疲劳。







# FINAL FANTASY XV

ファイナルファンタジーXV

文 八重樱　美编 小瑟

| 最终幻想ＸＶ | Square Enix | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 FINAL FANTASY ＸＶ | | 日版 |
| 预计2016年发售 | 游戏人数：本地1人 | 对应年龄：未定 |
| 售价为PS4/XOne：未定 | | |

在9月召开的TGS上，SE放出了《FFＸＶ》的最新预告影像“黎明”Ver.2.0版。之所以叫这个名字，是因为该影像是gamescom2015上公布的预告影像“黎明”的加长版。能把一个预告片做出不同版本来，也是挺佩服SE的……不过换个角度想想倒也是个好消息，至少证明这个游戏确实离发售已经不远了。

## STORY

在《FFＸＶ》的世界观设定中，世界的绝大部分土地都在尼布尔海姆帝国的支配之下，唯一能与之对抗的正是诺克特等人所属的路西斯王国。论军事实力，路西斯王国并不能与尼布尔海姆帝国相抗衡，但是路西斯王国拥有一件特殊的物品——水晶。在水晶守护之下，路西斯的王族代代都可以使用“武器召唤”的特殊能力，这也是路西斯抵抗尼布尔海姆入侵的战斗方式，然而即便如此，水晶制造出的魔法障壁也仅仅能保护首都不被攻占而已。

与此同时，要维持魔法障壁的运作需要消耗国王的魔法力，由此也就导致了路西斯的历代国王都有着加速老化、生命力低下等情况，诺克特的父亲雷吉斯也不例外。细心的玩家可能有注意到雷吉斯的外貌与早先影像中出现的已经完全不一样了，关于更换设定的理由，将会在2016年3月预计召开的发表会上公布。



▲年轻时的雷吉斯国王陛下。



▲因桑尼亚，路西斯王国的首都。



▲老态毕现的雷吉斯国王陛下。



▲“父与子”是本作想要表现的主题之一。

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
© MAIN CHARACTER DESIGN：TETSUYA NOMURA

露娜，本作的女主角，是可以与神进行对话、并令世界稳定的巫女“神凪”，她受到《FF ＸⅤ》这片土地上所有民众的爱戴。露娜的祖国缇尼布瑞尽管是在尼布尔海姆的支配之下，但由于巫女的存在因而获得了自治权。只是在露娜幼年时，祖国便被侵略，所以露娜其实基本是处在被监禁的状态下。另外，年幼的露娜曾经和诺克特一起生活过短暂的时间，两人似乎共同养育一白一黑两只小狗，这只黑狗曾经出现在名为“黎明”的预告影像当中。

陪伴在露娜身边的，是一位名叫艮缇阿娜的黑发黑衣女性，她手持一把三叉戟默默站在露娜的身后，与一身白衣的露娜形成鲜明的对比。


■身穿巫女服装，受到民众簇拥的露娜。

■一手冷静推开瞄准自己的枪口，另一只手从随从艮缇阿娜手中接过权杖，露娜的脸上写满了坚强与果敢。




■幼年时的诺克特和露娜，从图中可以看出，诺克特应该受了些伤，他的手脚都缠有纱布，身后还有一辆轮椅。右边那只黑色的狗狗与“黎明”影像开头出现的狗狗应该是同一只。

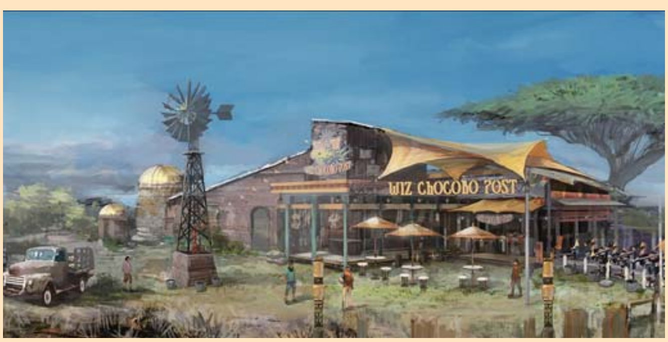
# CHOCOBO

陆行鸟作为历代《FF》标志性的移动工具，自然在本作中也可以使用。虽然移动速度比不过汽车，但陆行鸟可以做出跳跃、冲刺、漂移等动作，从高处跳下来时还可以在空中滑翔一段距离，此外，骑乘陆行鸟的状态下还可以进入一些地图上徒步或是开车无法进入的场所。

不过可惜的是，玩家无法拥有一只完全属于自己的陆行鸟，只能使用金钱雇佣一段时间。这段时间内，可使用笛子来唤出陆行鸟。因为陆行鸟并不属于诺克特自己，自然也就没有育成元素，但可以给它特定的食物来实现多种效果。另外，玩家还可以玩到系列高人气的迷你游戏陆行鸟赛跑。








# FISHING& DINNER

真实，是《FF ＸⅤ》重点强调的一个元素。为了强化诺克特等人“荒野求生”的真实度，游戏中不但加入了帐篷、汽车等设定，甚至还引入了钓鱼和烹饪系统。

有水的地方基本都可以钓鱼。首先需要使用雷达探测到钓鱼点，将鱼饵投入水中，移动鱼饵令其出现在鱼头的前方，从而让鱼咬饵。鱼上钩后会左右游动企图挣脱，诺克特则要往反方向拉鱼竿与之较量，减少鱼的体力，并最终将其成功钓起。这个钓鱼方式有些类似于《大神》，鱼的种类很多，同一种鱼的尺寸也不尽相同，从休闲角度来看倒是个不错的选择。

在帐篷处，使用钓来的鱼可以烹饪出美味的料理，之后诺克特与同伴们，甚至包括陆行鸟都可以享受到一顿美味的大餐。食物的质感也颇为真实，但可惜并没有制作出诺克特进食的画面。









文 初心者　美编 小瑟




由“收集《FF》系列的怪物”的概念诞生而来的全新角色扮演游戏《最终幻想 世界》表面上偏向低龄，但从公布的宣传影像和访谈来看，Square Enix 对这部作品的期待值和投入程度并不小，可以说是一部充满了《最终幻想》历代作品经典要素的野心之作。

# 在最终幻想的世界 展开最初的冒险

| 最终幻想 世界 | Square Enix | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 | World of Final Fantasy | 日版 |
| | 2016年 | 游戏人数未定 / 对应年龄：未定 |
| | 售价为PS4/PSV：未定 | |

某日，在丧失记忆的主人公“莲”与“兰”面前出现的神秘女性，艾娜・库洛向他们提示了寻觅“失去的幻影”的可能途径。于是二人决定前往古力摩瓦尔。而冒险旅程的第一站，便是《最终幻想》首作的城镇“珂内莉亚”。在这里他们将与本作中援护系统的第一位“传奇角色”碰面。



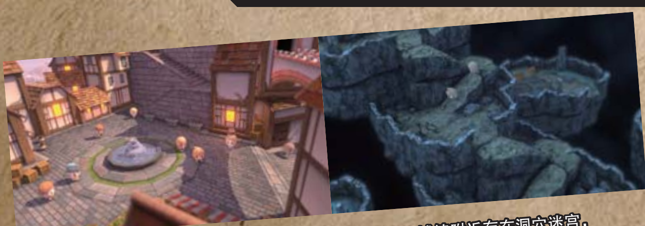

## 艾娜・库洛

**CV：花泽香菜**

「在光之门的那头，是跟这里完全不同的世界——古力摩瓦尔。」



▲姐弟在最初的冒险中遇见了塞拉・珂内莉亚公主，公主为英勇的兵团长赋予光之勇士的称号。



▲在珂内莉亚城镇内可以跟镇民对话收集情报。城镇附近存在洞穴迷宫，属于非常传统的RPG线性流程。



▲“仙人掌车长”和列车是姐弟俩穿梭于奇妙世界的得力助手，而且车长还会说话……

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA/YASUHISA IZUMISAWA



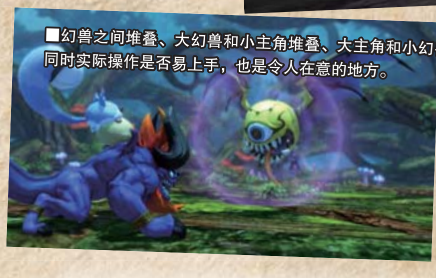
## 传奇角色

游戏中的援护系统名为“援护召唤”，继克劳德和光之勇士之后，《最终幻想 X Ⅲ》的 Lightning 也判明了将加入援护。历代的名招式在二头身下将有怎样的演出，让人好奇。



## 新旧融合的战斗元素

本作的战斗以任何人都能直观轻松地上手为目标而制作，从目前的情报来看还是经典的 ATB（Active Time Battle）形式，其中又加入了本作独特的“叠叠系统”（ノセノセ），意即把战斗角色层层叠起来。





■幻兽之间堆叠、大幻兽和小主角堆叠、大主角和小幻兽堆叠，战斗的选择非常多变。同时实际操作是否易上手，也是令人在意的地方。



叠叠系统的灵感来自于泉泽康久（《水晶编年史》人设，本作中负责小矮人和幻兽的设定）在骑乘魔导兵器的二头身角色上随手涂鸦的叠罗汉图。这个系统会将堆叠的角色的能力叠加起来，比如最大 HP/MP/ 攻击力的加成、节省技能消耗的 AP、多个相同的低级魔法转变成高级魔法等效果，而要是不使用堆叠，协力作战的角色也会多达 2 个人 +4 只怪物的大队伍。玩家需要选择让两位主角变小骑在大怪物上，或是让主角以正常形态头顶怪物战斗，使得传统的回合制更添战略性。

## 强大的幻兽8守护兽

作为系列的必备元素，召唤兽在本作中属于幻兽，并且被称为守护兽。目前已知的就有希瓦、拉姆和伊弗利特。从他们口中得知守护兽原来与姐弟是老相识，但主人公为了重新借助守护兽的力量，必须通过他们的试炼以展示自己的实力。而能够操纵幻兽的主角二人，究竟失去了怎样的过往？










▲▶全新设计的召唤兽形象丝毫不含糊，跟小矮人形态的主角并肩作战，颇有别样趣味。





◀新公开的百万幻兽“地狱三头犬”。




# 异色之作

| 生化危机 安布雷拉军团 | Capcom | 动作射击 |
| --- | --- | --- |
| PS4 | Biohazard: Umbrella Corps | 日版 |
| 2016年 | 多人在线 | 对应年龄：未定 |
| 售价为：未定 | | |

**不知不觉，“《生化》系列”已经伴随着玩家们走过了接近20个年头，在系列即将进入20周年的今天，Capcom也在TGS上公布了一款全新的纪念作品，那就是《生化危机 安布雷拉军团》。这款使用第一人称和第三人称视角混合，主打团队对抗的作品到底是一款怎么样的新作？让我们来认识一下吧。**



对于绝大多数玩家来说，《生化危机》这个名字并不只是一个品牌，还是一种游戏风格，一种独特的体验，它可以不再是以往那个主打恐怖氛围的作品，也可以把操作方式改得更接近现代主流动作射击游戏，它甚至可以不把丧尸当做游戏主题，而是让生化病毒变异出的怪物满地爬，但恐怕没有几个人能够想象一个没有“《生化》系列”经典角色出场的作品，毕竟就连主打小队对抗的《生化危机 浣熊市行动》，都还得拉出里昂和克莱尔来当个噱头。

这就是为什么《安布雷拉军团》显得如此特别，它竟然是一个没有任何系列标志性角色登场的作品，本作的美版甚至没有使用“Resident Evil”这个广为人知的系列名称，直接就叫《安布雷拉军团》，而日版只是考虑到系列在日本和亚洲地区的影响力，才没有取消掉标题当中的“Biohazard”。同时本作的售价定位也非常诡异，竟然是30美元，这个区间要称之为3A级作品似乎有点不够格，但要说是小品又似乎有点太贵，还真是一开始就把自己的定位往二三线作品上凑。

不过在这种种奇奇怪怪的特征之上，《安布雷拉军团》又是个让人觉得有点眼前一亮的作品，它有着激烈的对抗节奏，颇有想法的系统设定和特立独行的美术风格，或许作为一道大餐来说显得不够色香味俱全，但如果只是“《生化危机》系列”20周年纪念的一道前菜式的精致小点，看起来倒也算得上可口。

## ●小队对抗

和传统的FPS或是TPS对战比起来，《安布雷拉军团》突出的元素就是小，当《光环》等作品在锐意扩大玩家们对战人数上限时，本作却干脆把战斗单位进行了缩减，从本作的真人预告片看来，战斗人数可能会是在本世代游戏当中都不多见的3V3，而且场景也按照对战人数和系列一贯的风格，设计得异常狭小和曲折，到处都是角落和通道，玩家之间几乎的战斗几乎都是在极近的空间当中发生。

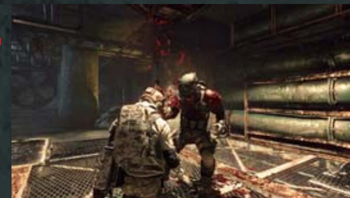

■因为环境狭窄，玩家们往往会在瞬间便遇到短兵相接的情况。

## ●丧尸元素

本作有异于其他丧尸题材作品的地方，就在于对战双方都背负着“丧尸干扰器”（Zombie Jammer），所以虽然场景当中存在着许多丧尸，他们却视玩家若无物。但是干扰器并非只是装饰，它们是有受创判定的，一旦被其他玩家用枪械击中，就有可能会受到损伤，而此时丧尸就会追着失去干扰器庇护的玩家满场跑。目前看来这是一个无休止的过程，丧尸在场景中会不断刷新，而为了生存玩家只能不停地跑动和攻击，从而增加了被对手察觉到位置并杀死的机会，而且稍有不慎就会被丧尸群起扑倒。当然这个设定在其中一方处于劣势时也会成为逆转的关键要素，单兵作战的玩家只要找到机会击破三个对手的干扰器，甚至都用不着亲自动手，丧尸就会了结掉对方。


■干扰器一旦被破坏，玩家便会陷入只能不停杀戮丧尸和逃命的恶劣形势之中。

## ●近战博弈



本作当中除了常规的枪械，玩家扮演的士兵和安布雷拉战士都装备了丧尸挖脑器（Zombie Brainer），这种类似攀山镐和割禾镰刀混合体的武器不但能够对丧尸一击必杀，玩家角色被击中也是小命不保。不过在正面对抗时，双方都可以掏出挖脑器交战，因此玩家选择的策略了就决定了最后的胜利者是谁，是直接正面攻击还是侧闪然后进攻？不同的抉择会让交锋导向不同的结果，如果双方攻击方向一致，就会因为武器碰撞而弹开，而如果其中一方抉择错误，那就是横尸当场了，非常符合本作快节奏战斗的定位。


■近战的场合当中，生死都只在一瞬间。

## ●流行元素


■转角射击因为角色着弹点更小，在正面对抗当中尽占优势。


■本作当中丧尸肉盾的实现方式看起来要更为现实一些。

在基本移动状态下，《安布雷拉军团》中玩家使用的是第三人称视角，不过在用枪械进行瞄准时则会变成第一人称，这并不常见，但却也暗合了业界目前的潮流，像是《宿命》和最近即将推出的《光环 5 守护者》当中都有类似的设计，差异只是以哪一个视角为主。但同时本作又的确具备了一些非常 TPS 的元素，例如玩家可以操纵角色躲在通道的转角进行盲射，也可以探出身体进行精准射击。同时之前在《浣熊市行动》当中出现过的丧尸肉盾也在本作当中有登场，不过实现方式要更为合理一些，不是掐着丧尸的脖子将其挡在身前，而是直接用左臂上的护盾顶住丧尸并让其遮盖大部分身体，右手持枪探出射击敌人。

# TGS 试玩实录

用雇佣兵取代系列名角色担任游戏的脸面，以团队合作和联机对战作为首要卖点，《生化危机 安布雷拉军团》让人没法不想到三年前的那款《生化危机 浣熊市行动》。虽然本作充其量只能算是个外传，但毕竟打着《生化》的旗号，在 TGS 现场的人气自然不低。

此次《安布雷拉军团》试玩所使用的是 PC 版，不过都接了 Dualshock 4 手柄，体验上和 PS4 版应该没什么区别。18 名玩家被分为三组，每一组又分为两队，进行 3V3 的捉对厮杀。

在战斗开始前，需要先选择装备，装备分为三种组合：

远程：步枪 + 手枪 + 手雷

近战：霰弹枪 + 手枪 + 手雷

战术：步枪 + 左轮 + 闪光弹

选好自己的装备之后，终于进入到游戏中。在每局的一开始，玩家都有 5 秒的时间选择战术，共有 8 种（比如正面突破、右侧进攻、迂回战术等等），呈圆盘形，通过右摇杆选择。至于选了之后有什么用，还真没发现……

战斗终于正式打响，一开场就有几个步履蹒跚的僵尸朝这边过来，正好先试试操作。除了传统打枪以外，以丧尸挖脑器作为武器的近战也是官方重点宣传的杀敌方式。然而近战的操作相当特立独行，并不是按三角或是圆圈就能使用，而是需要按 L1 在枪械和登山镐之间进行切换，稍微有点蛋疼……

其实光是看预告片的话，感觉这款游戏还是有些新意的。比如重点刻画的近战，掩体系统，以及与僵尸的“互动”。但实际玩下来，却完全不是那么回事儿。预告片一上来就是两把丧尸挖脑器火拼，但真到了游戏中，正面遇敌难道不该用枪吗？中远距离有步枪，近距离有喷子，纵使你有绝世刀法，怕不是还没到人面前就被轰成渣了。

至于掩体和僵尸系统，试了几次，效果并不理想，主要是因为地图实在是太四通八达了，第一次玩又完全摸不清路线，经常是想阴人结果反而被另一个方向出现的敌人轻松做掉。《安布雷拉军团》中的角色非常脆皮，枪声一响必有死伤，这让游戏的节奏显得很快。一旦在战斗中受伤，是不会自动回血的（也有可能是回得很慢），重伤情况下画面的会变得模糊，这种情况下就连僵尸都变得致命。

总的来说，预告片中所突出的几个特点在实际体验中似乎有些鸡肋，至少在初上手时很难抓到诀窍。整整 20 分钟，我都没见过有人抓着丧尸当盾牌的，也没被人蹲在掩体后面阴过。

当己方两人阵亡后，画面上会打出“Defeat is close”的字样，反之如果对方只剩 1 人，则是“Victory is close”，算是个小小的提示。当玩家被击杀后，可以以上帝视角看到整张地图的动态，包括敌我双方的位置，所以如果能和队友在对战中保持语音沟通，相信会对战局起到莫大帮助。

试玩版采用了 5 局 3 胜制，一方赢得 3 分之后本局即告结束。笔者所在的队伍第一把输了个 1:3，不过从第二局开始算是摸到点门道，之后连赢了两把。不得不说还是霰弹枪最好用，对决中常常会出现“转角遇到爱”的情况，这时候什么神兵利器都不及喷他一发。

虽然这款游戏名为《生化危机 安布雷拉军团》，但可以看出它和传统的“《生化危机》系列”关系其实并不大。快节奏的对战体验或许在短时间内能带给玩家一定新鲜感，但如果它无法发挥出自身“个性”的话，想要从越来越多的对战射击类游戏中脱颖而出难度可想而知。

【文：政宗】




| 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 | Koei Tecmo | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 | ソフィ-のアトリエ ～不思议な本の炼金术士～ | 日版 |
| | 预定2015年11月19日 / 本地1人 | 对应年龄：12岁以上 |
| | 售价为PS3/PS4：6800日元、PSV：5800日元 | |

不知道最近发售的《无夜国度》各位绅士们是否满意，就个人而言还觉得未够尽兴。不过不要紧，Gust下个月还有一部“年货”，也就是这部《索菲的工作室》。这次重启了世界观并且聘请了新的画师，还登陆了PS4平台，画面和风格跟前面有非常大的变化，就以TGS试玩的感受来说令人比较满意。本期继续为大家介绍本作的后续情报。

## 帕梅拉

パメラ・イービス






CV 谷井明日香

简介 教会的修女，性格文静，总是以很慢的语气说话，无意识地将周围的气氛缓和下来。教会的工作几乎全部是她一个人完成，不仅如此，她还经营托儿所照顾镇上的孩子，是个很勤奋的女孩。对待镇上的老人也会像小孩子那样接待，她的年龄是个谜（相信玩过“艾兰德”三部曲的人都知道她其实……）。

## 新菜单构想

炼金术士在调合之前要先学会调合的菜单，这是历代的惯例。不过以往的炼金术士只要拿到调合书就能直接学会新的配方，而调合书获取途径大多数是商店，家里隐藏的书架，或者师傅给的。但是本作并不一样，索菲是个很有原创思维的女孩，她可以从日常的各种事情中引发灵感，从而学会新的调合菜单。这也是本作跟以往不同的地方。

在图鉴里面每个道具的菜单获得方式都注明了



## 普拉芙妲的记忆

除了菜单的构想之外，索菲的同伴——普拉芙妲作为一本炼金书，自然也会有大量的炼金菜单，只不过这些菜单连同记忆已经失去了，只能一点一点地找回来。跟构思新菜单一样，寻找记忆要求索菲做某些事情达到一定次数，比如买东西，完成依赖任务等等（这个系统也类似于前作的课题系统）。




## 艾丽泽

エリーゼ・フューリー

CV 大坪由佳

简介 经营着书店的女性，书店是从她祖父那里继承回来的，不论什么类型的书她都喜欢，从小就是个书虫。索菲还会爱称她艾丽泽姐姐。而且知识丰富的她还会听索菲倾诉各种烦恼。






■偶尔进入书店还会触发她的问答环节，如果答对了可能会有奖励？

## 深入了解本作的调合系统

378期杂志里为大家简单介绍过本作的调合系统，本期继续深入介绍。本作跟以前最大的变化就是玩家要选择炼金釜的大小，并且素材要像玩拼图那样放进去。炼金釜的效果、摆放的方式等因素都会影响到调合成品的效果。




▲本作调合的属性有5种，分别用不同的颜色表示出来（这些元素属性跟战斗中的属性并没什么关系，只会影响素材的效果），素材的拼图、以及炼金釜内特定的区域都有不同的属性。当素材放进去这些区域的时候，相应的属性值就会反映到成品中，当属性值到达一定数量以上或者特定范围内的时候，成品的效果就会发生变化。




■炼金釜中也有属性区域，如果放入素材的属性颜色相同，获得的点数会更高。




■炼金釜中还有一些发光的区域，这些区域放入对应属性的材料还能获得更多的属性值。




■摆放完素材之后，数值最高的属性还能获得额外的点数增加，以这张图为例，红色的属性值最高，那么红色属性值最后还可以增加42%。




■不仅位置，素材放入的顺序不同也会直接影响到成品的各项属性值，使得效果发生不同的变化。

条件，达成这些条件之后，索菲才能学会调合的方法。比如图中的噗尼啫喱就是要讨伐特定数量的噗尼之后才能学会。






▲讨伐敌人，采集，这些都会为索菲带来灵感。

## 战斗的重心

### ●瞄准Break状态

跟前作一样，连续对敌人进行攻击能让对方陷入Break状态，攻击这个状态的对手能必定产生会心，如果配合针对这个状态的技能还能造成重创。




### ●积蓄连锁值



连锁值能影响到Chainlink的效果以及用来发动三人连携技能，积蓄的方法很多，其中用技能或者道具是相对更加有效的。

### ●善用道具的特性



道具特性种类很多，而且对效果影响很大，一定要善加利用。

闻资讯 NEWS & CONTENTS

前线狙击

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

# 真·女神転生IV FINAL



文 乙太 美编 anubis

| 3DS | 真·女神转生IV 终结 | Atlus | 角色扮演 |
|---|---|---|---|
| | 真·女神转生IV FINAL | | 日版 |
| | 2016年2月10日 售价为6480日元 | 本地1人 | 对应年龄：未定 |

**距《真·女神转生Ⅳ》的发售已经过去了两年多的时间，Atlus突然公开了《真·女神转生Ⅳ 终结》的相关情报。本作虽然打着《真·女神转生Ⅳ》的旗号，但世界观以及登场角色均与本篇大相径庭，说是一款完全新作也毫不为过。那么，本作到底有着怎样的故事呢，本次的前线便为大家揭晓。**

## STORY

203X年，日本首都东京为了躲避25年前突然爆发的“神之战争”，在城市的上空覆盖起石墙，并阻断了与外界的接触。现如今，“神之战争”的战火早已平息，东京虽然也留存了下来，但是因为完全接触不到阳光，物资的逐渐减少使得人类之间互相杀戮，处于食物链顶点的天使、恶魔们，支配并蹂躏着残活下来的人类。现在的东京，无疑已经成为了一座“魔都”。

在这样的背景下，大天使梅尔卡巴统帅着天使们，与路西法率领的恶魔之间展开了“最终战争”，这场一神教之间的战争逐渐进入了白热化阶段。不过就在此时，魔神奎师那与其他魔神组成的多神连合突然加入了战争，一场一神教与多神教之间的纷争慢慢拉开了序幕。与此同时，与魔神达格达签订了杀神契约的主人公，以及与他年龄相仿的同伴们，也一起被卷入了这场纷争之中。



过去曾经是炽天使，不过后来逐渐背离神道，从天界堕落成为了恶魔之王。率领着恶魔们对抗神的秩序，为了实现把现在的世界变为只认同强者的世界的目标。

## 以东京为舞台 神与神之间展开的最凶之战争




## TIPS

继承自系列传统，本作中的天使、恶魔也都出自世界各地的神话、传说，并在游戏中获得了全新的形象与故事背景。奎师那便源于印度神话，毗湿奴的第八个化身，是诸神之首，世界之主。而与主角签订契约的达格达则源于凯尔特神话，是达努神族的“众神之父”。不过值得一提的是，魔王路西法的设定取材自坊间传闻，实际是坊间根据圣经中撒旦的经历杜撰而来。




联合了多名魔神，率领着多神教的魔神。打着“救济人类”的名号，实际却操纵着人类，他的真实目的也让人无从知晓。







为了对抗路西法，由四大天使合体而成的炽天使（最高位天使）。被称为“神之战车”的梅尔卡巴，追求着一个完全排除“污秽”，由神明完全统治着的秩序的世界。

©Atlus©SEGA All rights reserved.

# 角色介绍



15 岁少年，以讨伐恶魔、回收遗物为主业的“人外猎人商会”所属的见习猎人。有一天，他被恶魔袭击导致意外丧命，不过却在黄泉世界与魔神达格达签订了契约，并再次于现世苏醒。不过，与恶魔签订了契约的他，逐渐被卷入了一场巨大的灾难之中。



**主人公**

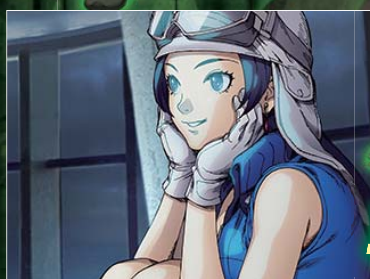
*CV：下野纮*

在黄泉之国，与失去了性命的主人公相遇的魔神。他用自己的力量让主人公死而复生，不过作为相应的代价，主人公也要与达格达签订成为一名“杀神者”的契约。如此大费周章，达格达的真正目的到底是什么呢？

**达格达**




主人公的青梅竹马，同样在“人外猎人商会”进行见习的 15 岁少女。理想是成为一名像自己父亲那样优秀的人外猎人，也正因如此，她做任何事情都会倾尽全力。她选择了与主人公一同行动，与此同时，在冒险中她也切实感受到了自己力量的不足，并因此陷入了苦恼之中。



**朝日**

*CV：清家とも子*




**纳巴尔**

原本是在“东之帝国”担任武士一职的 18 岁青年，因为无聊的事情意外丧命。为了能够早日成佛，自己主动找到了主人公一行人，并立刻进行了附身。性格自信且十分任性，对他人通常是一副不屑的态度。但随着与同伴们的相遇，他逐渐开始敞开自己的心扉。

# 大量恶魔登场！



**新登场 美人鱼**



▲在系列作品中登场过的恶魔美杜莎，其形象也得到了重新润色。

以美妙的歌声来迷惑航海者的人鱼，作为多神教势力的一员在主角一行人面前登场。

金子一马老师笔下众多特色鲜明的恶魔，一直是“《真·女神转生》系列”的招牌特色之一。在本作中，将会有超过 450 种恶魔登场。不过值得一提的是，本作的角色设计将由 Atlus 本社画师土居政之担当。所以玩家将在游戏中见到一些与以往风格有所差异的全新恶魔形象，而在以往作品中登场过的恶魔，在本作中的形象也会经过重新润色，让玩家们能有耳目一新之感。

# 选择搭档辅助作战！

在本作中，玩家可以从同伴之中选择出一名作为自己的搭档，选择出的搭档会为主角提供各种各样的支援。而根据选择同伴的不同，主角获得的支援效果也会有所不同，朝日能够每回合使用回复系道具或魔法，而纳巴尔则会每回合使用攻击系的道具与辅助魔法进行支援。与主人公一样，搭档也会逐渐成长，并且能力也会越来越强，例如朝日如果等级得到提升的话，就能对异常状态进行回复了。




►选择合适的同伴作为搭档，战斗会变得更为轻松。

# 倾尽全力的“协力攻击”！




在战斗中，如果搭档的行动超过了一定回数，就能发动让没有参加战斗的同伴也参与的“协力攻击”。在进行协力攻击时，敌人的行动会完全停止，而我方角色会接二连三地使用技能连续轰炸。如果遭遇了强敌的话，“协力攻击”就是制胜的关键。

◄使用“协力攻击”将敌人一网打尽吧！

| 街头霸王Ⅴ | Capcom | 格斗 |
|---|---|---|
| PS4 ストリートファイターⅤ | | 日版 |
| 预定2016年2月16日 | 本地1~2人，在线2人 | 对应玩家年龄：未定 |
| 售价未定 | | |

在整个《街头霸王Ⅴ》的宣传期中，官方一直采用了“挤牙膏”的方式，也就是每隔一段时间就公布一名新的参战角色，吊足了玩家的胃口。下面就为大家介绍近期官方放出的几名新角色情报，这些角色中有第一次出现在《街头霸王》系列”的全新角色，有系列的常客，也有暌违已久的老面孔，就让我们来一探究竟吧。

# 格斗盛宴 战火再燃！

文 伽蓝 美编 anubis

### V Skill

发挥角色特性的固有技，根据角色的不同有不同的动作，比如其有可能是弹反飞行道具的招式，也有可能是特殊的回避动作。

### V Trigger

消耗 V 槽发动的技能，发动后根据角色的不同有不同的效果，可能是特殊的招式，也可能是对自身状态的强化。

### Critical Art

本作超必杀技的名称，消耗全部 EX 槽发动。

## V Skill 翻转突击

拉希德的 V Skill 有 2 种形态，一是地面的回避翻滚，在翻滚的过程中可以实施向前方的突袭。二是向前方发起可以错位的跳跃，而跳跃的过程中还能按键追加斜下方向的踢击。









## V Trigger 龙卷风

拉希德的 V Trigger 发动后会放出一道龙卷风，龙卷风本身可以将对手卷至空中并展开后续攻击，而同时因为龙卷风会存在一段时间，在放出后可以利用龙卷风进行持续的压制。



# 拉希德

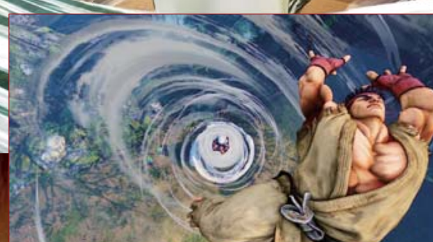
## 中东贵族出身的战士

拉希德是中东某贵族名门的长子，他的格斗中以跑酷动作等轻盈的跳跃攻击作为主体，而身轻如燕的他更擅长使用风的力量将对手玩弄于鼓掌之中，虽然其言语中略显轻佻，但可以从其中窥探出他身上的热血之魂。



## Critical Art 牵牛星

拉希德以巨大的风暴将对手卷起，最后以强力的一发蹴击来结尾，是拉希德跑酷以及风能力融合的超必杀技。



## V Skill 明王拳

神月卡琳的 V Skill 明王拳是一个具有抵消飞行道具能力的打击技，根据放开按键时机的不同，明王拳也会发生变化。





# 神月卡琳

## 神月财团女当家

神月卡琳是首次登场于《街头霸王 ZERO3》的角色，这名神月财团的女当家不仅拥有清晰的头脑和端庄的容颜，而且能熟练运用神月流格斗术，是一名对胜利有着极大渴望的女性格斗家。

## V Trigger 神月流 红莲形态



发动 V Trigger 后角色的手上会缠绕火焰，在红莲形态持续期间许多普通状态下不成立的连技会成为可能，特别是中段、下段会有不同的派生技，可以说发动后战斗风格会大幅改变。



## Critical Art 神月流 霸道六式 霸者之型



在充满神月流风格的乱舞连击使对手高速回转后，再以神月流格斗术中最强力的一击击飞对手，最后卡琳还会附上骄傲的胜利宣言！

# 桑吉尔夫

## 来自俄罗斯的红色旋风



前苏联出身的桑吉尔夫是一名身高 214cm 体重 181kg 的庞然大物，在他自傲的摔跤场上有着“红色旋风”的美誉，他擅长以肉体上的优势向对手施以强力的打击以及投技。





## V Skill 钢铁肉体

一直以来，桑吉尔夫最头疼的就是如何靠近对手，而借助 V Skill，桑吉尔夫可以将全身的肌肉硬化，反弹对手的攻击，使其更加容易向对手发起进攻。

## V Trigger 旋风转拳

桑吉尔夫的 V Trigger 旋风转拳可以吸附对手，拉近与对手的距离并造成伤害，而这一招还能穿越飞行道具，是相当实用的招式。

## Critical Art 大俄罗斯背桥摔

桑吉尔夫将对手紧锁在怀内，然后用尽全身力量使出背桥摔的恐怖投技。







# 劳拉
## 巴西柔术热风

劳拉·松田是一名热情奔放的巴西日本混血格斗家，她使用的是家传的松田柔术，特别擅长各种强力的关节技。为了发扬松田柔术她踏上了格斗之路，值得一提的是，她是《街头霸王3》中肖恩·松田的姐姐。





### V Skill 线性移动

发动后劳拉可以快速往前或往后移动，或是派生出一记往前方的倒挂踢。

### V Trigger 电光秀

发动后劳拉身上会附带电光，各种攻击以及投技的晕值会变高，且线性移动的距离会得到增加。







### Critical Art 电光背锁

劳拉快速扑向对手，并以关节技将对手带到空中，以电光火石般的速度在地面来回滚动，最后以一记背锁华丽收尾。

# 与世界的格斗家一同成长
# 卡普空格斗家网络（CFN）



在《街头霸王V》中，得到进化的不仅仅是角色和游戏系统，卡普空还为各位格斗家准备了名为CFN的数据系统，CFN全称为Capcom Fighters Network，在CFN的界面中，全世界正在进行对战玩家会以红点的形式显示在地图上，玩家可以选定其他玩家，观看其最近对局的录像，分析其游戏风格，甚至还能对该玩家提出对战预约的功能！







除此之外，本作的数据统计系统不仅会记录胜率等基础内容，还会精确到诸如轻拳命中次数、拆投成功次数以及取得胜利一击的手段等，在这样精确的数据中，玩家可以比较以往的游戏风格与现在游戏风格，从中得出有益于成长的内容，利用此系统还能与世界中的玩家进行数据对比，从而变得更强。

文 初心者 美编 小瑟





ゼルダの伝説 ZELDA トライフォース3銃士 さんじゅうし

《塞尔达传说 三角力量英雄》作为联机为主的游戏，以崭新的图腾系统挑战玩家们的友情和默契，而且创造性地提出了表情和弹幕交流的方式，无论是单人、面联还是在线多人合作，都有着不一样的欢乐趣味。本篇攻略将带来系统上手解析、解谜流程攻略和最后的收集列表。赶快约上好友来体验三人一心带来的快感吧！

| 塞尔达传说 三角力量英雄 | Nintendo | 动作冒险 |
| --- | --- | --- |
| 3DS | The Legend of Zelda: Tri Force Heroes | 日版 |
| 2015年10月22日 | 本地1人，局域网3人，在线3人 | 对应年龄：全年龄 |
| 售价为5076日元 | | |

# 系统解析

## 操作

| 按键 | 功能 |
| --- | --- |
| A键 | 举起/投掷；组成图腾；水中加速游泳 |
| B键 | 剑攻击，长按蓄力回旋斩 |
| X键 | 服装列表中显示素材及掉落区域；关卡中截图到相簿 |
| Y键 | 使用道具 |
| L/R键 | 长按冲刺攻击 |
| 左摇杆 | 移动角色 |
| 十字键/C摇杆 | 视角控制 |
| START/SELECT键 | 暂停菜单；离开关卡 |
| 下屏 | 长按头像按钮+A/B键将玩家列入黑名单 |

## 设施

### 大厅（游戏模式）

本作提供了多种游戏模式可选，其中单人模式和多人联机模式的通关进度是分开算的，想要完美的话就要两种都打一遍。

**多人模式：**进大厅直走就是3人模式的等候室。离线游玩可以选择3台主机+3张游戏（对话选项1），或者3台主机+1张游戏（对话选项3）；在线游玩可以选择某个区域的随机3人（选项2-1），或者好友2人+随机1人（对话选项2-2，然后可选自己开房或搜索好友的房间，需要募集随机玩家时再次对话，选项2即可）。在线模式会跟同区版本主机随机匹配，与国内好友联网效果会好很多。离开多人模式前，要跟老人对话脱离团队。

**单人模式：**在城堡大厅的右侧小门进入单人模式。跟老人对话，然后把两只傀儡丢到三角阵上即可出发。单人模式下两个傀儡不会受伤，但掉落时依然扣血，玩家要利用下屏切换控制的角色，且只有绿色的本体拥有服装能力。单人游戏的部分谜题会改变难度，比如需要三人合力推动的铁块只需一人操作。离开单人模式前，要控制绿色的本体或者跟老人对话才能出门。

**★Tips：**在线游玩时按START键可随时离队，和掉线时一样会计算当前所得卢比。大厅的右侧有张地图，调查后可以看到单人和多人关卡的完成度统计。

**决斗模式：**在大厅最右边下去就是斗技场。匹配规则跟多人模式类似，但加入了一对一的决斗。决斗需要选择场地，场地根据关卡进度开放。选好各自的服装后进场开打。判断正确的服装、抢到有利的道具和适当地走位妨碍对手的攻击是制胜的关键。红心被打光算一条命，然后会自动复活，而决斗的结果会由被击倒的次数和当前的残血量算出排位，第一名有几率获得素材。其中有部分为斗技场限定素材。

© Nintendo

## 其他设施




奖品。四天内必定会开到奖品。如果不想要当前奖品，跟NPC对话即可更换。

**照相馆：**关卡内的截图会自动记录在相簿，跟NPC对话可以删除截图、上传截图到Miiverse社区。

**服装店：**购买服装和在关卡外换装都要在粉色的服装店进行，店内左侧即可换装，右侧镜子可以查看外观。在大厅的联机/单机等候室，可以跟右侧的NPC对话，查看服装列表、所需素材及其掉落的关卡区域。

**抽奖店：**每天有一次开奖的机会，从四个箱子里面抽出一件

**露天商人：**部分素材为露天商人限定，每天都会刷新几样素材，需要卢比购买。从右侧打破罐子跟NPC对话，可以让他收购自己多余的素材。

**小丑：**桥头的小丑与游戏未来的更新有关，预计会有DLC关卡等要素。

## 图腾




图腾系统是本作的核心解谜要素，很多敌人也需要叠图腾才能攻击得到。按下A键，三人即可互相举起和投掷，从而到达高处和远处。形成图腾时，只有顶端的人可以使用道具和用剑攻击，底端的人控制移动，而中间的人就负责发表情和当拉拉队吧（笑）。需要注意的是，图腾遭到伤害时会散架，而图腾状态下冲刺撞墙也会导致散架。

在单人模式下傀儡无伤，但将傀儡丢出去的时候会有攻击判定，所以要更多地从如何利用图腾系统移动傀儡的角度来思考谜题，比如对付较多敌人的战斗时，可以在吸引了敌人注意之后，快速切换从而攻击其背后。此外，单人游戏时的操作方法跟多人模式略有不同，请注意上屏画面右下角的提示。比如顶端的人举着炸弹，但控制移动的人是在底端，因此投掷炸弹不能按A键，而是要按Y键，否则会把人也丢出去。

此外，在单人模式下最好养成让绿色林克拿主要道具，其他角色颜色对应道具颜色的习惯，并经常维持3人图腾的状态移动。这样切换人物时就相当于有心理暗示，可以更顺畅地按次序重复举起、切换和投掷的动作，能够同时照顾到顶端的人使用道具和攻击2/3层高位的敌人，底端的人移动、举起/投掷图腾，地面的人单独攻击1层的敌人，而不会手忙脚乱。

## 交流

在线多人模式下玩家之间只能透过点按下屏的表情图标来交流。虽说是“交流”，但实际上要理解对方的意图并不容易。尤其是在大家都不清楚谜题解法，或者有各自想要采用的方法时，就会造成又混乱又滑稽的场面。有些随机队友甚至会故意做出不适当的举动，如果不幸遇到这种“伪勇者”的话，可以按住其头像图标的同时按A键或者B键，将其列入黑名单。在回到大厅时可以选择下次不与其匹配，或者永久屏蔽。

除了显示道具和服装，下屏的头像还显示了队友的努力槽剩余情况，如果自己拿着和队友重复的道具，不妨以此为依据来适时提供协助。而按住队友头像，即可将镜头切换到其身上进行观察。

顺带一提，上屏画面会随时以“弹幕评论”的形式滚动显示当前游戏实况，比如某颜色的队友捡到了物品、受到了伤害、组成了图腾等，而当玩家点按住队友的头像图标时，也会有一条评论滚动，配合表情图标可以向特定颜色的队友发出提示。

## 武器与道具

**本作的道具要在关卡开始时借用，其能力要靠特定的服装来提升。选关时可以预先得知有什么道具可选，并结合关卡判断用什么服装比较合适。服装及素材收集相关资料附在攻略最后以供参考。**

**多人游戏时，请把道具分配给最适合使用的玩家（选关时看他的服装）。如果不小心挑错了道具，可以再次调查剩余的其他道具来调换。**

## 关于努力值

画面左侧的就是努力槽，使用道具和快速游泳的时候需要消耗努力值。努力槽虽然显示了3格，但在使用道具的过程中努力值会一直恢复。而实际上努力值就算见底了还能使用一次，但这样会相当于过量消耗了努力值，努力槽此时闪烁红色，需要一段时间才会开始归零补充。以下所示的“使用次数”为默认服装时的连续使用情况。

## 剑

长按B键即可蓄力使出回旋斩，配合图腾能够回旋的同时跳到远处。长按L/R键的冲刺也有攻击判定，可以用左摇杆急停。通过“剑士の服”可使伤害力翻倍，同时追加远程的光波攻击。此外通关后的剑圣盔甲也会增加剑的威力。

## 弓箭

**使用次数：8次**

长按可以在瞄准的同时进行平移，能够触发炸弹和球体机关。通过服装“コキリ族の衣装”将箭的数量变为3支，从而减少操作次数，增加攻击范围，或者触发到某些需要两次行动的机关。适合对付有持续触碰伤害和远程攻击方式的怪物，比如带电、带火的怪物。



## 回力标

**使用次数：5 次**

回力标发射之后能够长按瞄准，在走位躲避的同时趁机击晕敌人。通过“**ブ－メラン**酋长”可以赋予回力标伤害，攻击判定范围较大，而且一来一回伤害相当不错。如果队友被怪物包围，这种酋长回力标还能将其救出来。此外还要记得，回力标能够触发机关、回收各种物品（炸弹、红心、卢比等）以及一名队友，同时将其举起，因此在对面处于二层图腾时对底端队友要慎用，以免顶端的队友跌落。

## 铁索

**使用次数：5 次**

铁索能够长按瞄准，可以触发机关，本身伤害极小，但会把自身拉扯到目标位置，比如木桩，甚至拉住在安全位置的队友自救，或者把目标的防御部位和本体分离，比如盾牌、硬壳、海螺、木乃伊的布条，又或者把小怪拉到自己身边。通过“**ア－ムロイドの**服”可以增加贯通伤害。

## 空气壶

**使用次数：5 次**

空气壶能够长按瞄准，将物品和队友（包括图腾上的）吹到远处，也可以触发机关，或者吹掉火焰和沙子。因此在高处的敌人可以利用空气壶来吹落，对付火焰环绕的目标也有奇效。

## 锤子

**使用次数：5 次**

锤子能够长按瞄准，而且在图腾上需要对正机关时才能使用，否则角色会打空。其中木桩需要用锤子才能砸扁。攻击时的震波会攻击到较大范围，同时使目标晕眩。通过“**ハンマ－のコウラ**”，可以增加锤子的攻击力和范围至 2 倍。另外锤子也能打破冰柱。

## 水杖

**使用次数：4 次**

在有液体的地方（包括熔岩区域）可以在液体上方制造水柱形成高台抬升目标，但没有液体的地方，必须要有地面支撑水柱。长按时即可显示生成水柱的位置。水柱会将目标击晕并抬起。而在沙漠和水源区域，需要使用水杖浇灌幼苗触发机关。通过“水使**いのロ－ブ**”，可以将水柱平台的面积加大。

## 炸弹

**使用次数：3 次**

炸弹是触发有裂纹的机关的必备道具，而且也是对付某些怪物的有效手段，比如会把人吸住的拟态红心。配合图腾、回力标、铁索、弓箭等道具，达到搬运炸弹和远距离触发爆炸的效果。通过“大**バクダンの**服”，能将手上的炸弹巨大化，同时炸弹的威力和攻击范围都会增加，从而减少触发某些机关时的操作，但需要谨慎使用。

## 火手套

**使用次数：5 次**

火手套能够长按瞄准并将火球当做照明和火种，但此时会持续消耗努力值。火球碰到墙壁时会反弹，在转角和窄路中使用效果很好。顺带一提，包括火手套的火球在内的火种可以配合其他道具产生特别的效果，比如弓箭就可以发射出火箭，回力标会附着火焰。此外如果碰到了火到处乱窜撞到了队友，那么队友也会着火。



# 解谜流程攻略



本作的单人模式和多人模式只要任意一方通过了，都会算进总的通关进度之中。而单人模式甚至还可以点击下屏的 Skip 按钮来跳关，但是要注意跳关会消耗一个妖精和大量卢比，并且奖励的素材会减少一个。

游戏初版每关有 1 个普通任务和 3 个特别任务，后续预计会有 DLC 更新关卡，可从桥头的小丑 NPC 处获取。完成现有的全部普通任务即可开启新的大区域，其中特别任务只要打通区域的最后一关就会出现。而游戏的结局也可以通过以上述的跳关和通关的方式来快速达成，不过一些小彩蛋也会因为通关而无法再次发现。

鉴于在线多人模式下的随机队友会带路解谜，实际通关难度不会很大，以下攻略会给出重点谜题的难点以供参考。

开始游戏后，进入粉色的服装店对话，然后往返于城堡和服装店，改好名字并做出第一件服装，在中央的石像处存档，即可开启魔境。

## 1.森林区域

### 关卡1 德库之森

| ●特别任务 |
|---|
| A.血量限制下通关 |
| B.限定时间内通关 |
| C.不离开宝玉通关 |

**●要点提示**

**Stage 1**

拿到所有道具开启三角力量，叠起图腾即可获取柱子上的卢比（限时挑战为加时沙漏），射落门

柱的怪物，投掷队友到达高处，踩下机关通过。宝玉的特殊任务中，队友进入黑暗范围后会扣血，而最后要把宝玉搬到终点。

**Stage 2**

使用道具全灭出现的敌人，利用好高度差或者使用图腾直接射击。

**Stage 3**

叠三层图腾，射击机关球启动平台即可通过。

**Stage 4**

叠好图腾并远离敌人，趁机射击。一层 1 只，二层 2 只，三层 1 只，限时挑战下要预先做好射击和图腾准备。

## 关卡2 恐怖洞窟

| ●特别任务 |
| --- |
| A.打破所有气球通关 |
| B.限定时间内通关 |
| C.使用炸弹通关 |

### ●要点提示

**Stage 1**

气球上的数字表示了需要几层的图腾高度，分别过桥后来到门右侧高处射气球，掉落钥匙捡起开门即可。

**Stage 2**

举起二人站到中央机关，全灭出现的敌人。单人模式下可以扔图腾攻击。

**Stage 3**

清理中央的怪物后，叠图腾命中四周的机关球。开合的机关要远离了才会打开。

**Stage 4**

需要用弓箭命中 BOSS 的红色部分，等待攻击后的变形，依次叠起两种图腾高度，重复攻击即可。




## 关卡3 森布林之寨

| ●特别任务 |
| --- |
| A.打破所有气球通关 |
| B.不用剑全灭敌人通关 |
| C.时间内搬运宝玉通关 |

### ●要点提示

**Stage 1**

叠起图腾乘坐叶子升到高处取得道具，炸弹来到左边炸开有裂纹的小方块。将图腾搬上来，丢到右边并射箭触发计时，迅速把弓箭丢到另一边射击另一个机关。气球任务下要利用炸弹在空中爆炸打破气球。此外墙壁有隐藏宝箱可以炸开拿到。

**Stage 2**

先用图腾加弓箭，再用炸弹清理带电的怪物可以快速通过。

**Stage 3**

把图腾搬到右侧。谜题的第一步是用炸弹炸开右上角网格下面的机关球，然后举起弓箭，射击出现的五个计时机关，如果有弓箭手装的话会轻松很多。钥匙掉落后，把图腾丢过去拿到钥匙，原地丢给队友，拿到钥匙过桥去开门，然后游泳即可通过。

**Stage 4**

注意有大量森布林出现，可以先把地面的清掉，然后用炸弹举起弓箭干掉骑着石像的森布林，再把弓箭丢掉，举起炸弹丢到木台上。周围有红心补给，跳下来的时候就可以直接组成图腾。

## 关卡4 森之神殿

| ●特别任务 |
| --- |
| A.在黑暗中通关 |
| B.限定时间内通关 |
| C.血量限制下通关 |

### ●要点提示

**Stage 1**

首先让弓箭对着火焰射击，火箭点着灯台，门口右边高处的灯台同理。旋转的机械会在四角停顿，丢炸弹进去中间的洞即可炸毁，出现钥匙。限时挑战时弓箭可以走开去补血。

**Stage 2**

三人踩下机关，柱子上的敌人由弓箭跑到二层补血的时候顺便射击，或者直接举起来砍落补刀，另外小心地面机关即可。

**Stage 3**

躲避飞箭来到中间的空位，丢炸弹炸开中间挡住了火箭的石头，然后弓箭到左下角发射火箭点灯。之后的铁块要三人抓住合力往上再往右推到底，最后丢个炸弹通关。

**Stage 4**

BOSS 会在左右两侧的石块处，以及墙角处撞停，举起图腾远离中央位置（右侧高台可躲避），趁其停下时叠图腾丢炸弹，然后弓箭丢两人上去猛砍。单人时注意炸弹的高度维持在顶端随时准备好。第二阶段重复以上方法，只不过高度多了一级。限时挑战中注意墙面上也有沙漏可以延长时间。第三阶段 BOSS 的眼珠会乱跳，弓箭手注意将其射停。适当使用回旋斩可迅速解决。

# 2.水源区域

使用水杖的时候要注意瞄准位置再释放，水柱会把敌人打晕，同时也对移动很有帮助。刷到佐拉族服装后在水中攻击会变得很轻松，可以优先考虑。

## 关卡1 湖之隐藏城寨

| ●特别任务 |
| --- |
| A.打破所有气球通关 |
| B.努力槽消耗量2倍 |
| C.躲避天魔手通关 |

### ●要点提示

**Stage 1**

叠图腾取得水杖后，使用水柱抬升来到高处踩按钮。天魔手任务下水柱可以将其打晕然后消灭一段时间。

**Stage 2**

水中按 A 键加速游泳。门口两边各有一个光球，叠起图腾用水柱过去砍一下开门。进门之后的火球陷阱直接用水柱挡住即可，或者叠起图腾丢到陷阱对面。三人同时踩下火球下的按钮，然后利用水柱通过即可。

**Stage 3**

中间的炸弹用来炸两边机关开门，天魔手任务必须优先躲避，要小心它拍炸弹自灭。然后还要继续用水柱把炸弹搬运到水柱上，丢到门前炸开至少一块石头，利用水柱到达终点。单人时可以选水杖服，先放两个水柱，然后搬炸弹。

**Stage 4**

此战要多用水柱把敌人打晕，同时小心投掷过来的炸弹。利用这些炸弹或者水柱接近攻击。魔手模式下优先丢炸弹以免分散注意力。每消灭一波敌人，柱子之间就会搭起一些桥梁。如果不小心掉落水中，可以切换到水上游泳到达有柱子阻挡的位置稍作停留，然后换人用水柱救起来。

**彩蛋** 在联机等候室撞墙掉落的音乐球、迷宫终点的怪物和最终BOSS的打法都是“传接球”。联想到城中的小丑，这些设定似乎都暗示了制作人所说的“本作的灵感源自马戏团”。

## 关卡2 不归之渊

| ●特别任务 |
|---|
| A.攻击力、防御力比通常减半 |
| B.不离开宝玉通关 |
| C.限定时间内通关 |

**●要点提示**

**Stage 1**

宝玉任务建议用水杖服减少失误，一开始拿到水杖后先把宝玉叠到图腾顶端，用水杖连人带宝玉地移动，即可获得弓箭和另一个水杖，顺便把水中炸弹引爆。宝玉范围外的傀儡不会受伤，当失误需要回收远处的傀儡时可以跳水然后切换，让傀儡随着水流移动回到起点，但到左侧时宝玉就算掉水里也不用从头再来。用弓箭触发水上机关，然后分别开启右边和左边的闸门并触发机关（砍炸弹即可），然后从中间一路边丢图腾边放几次水柱上去。

**Stage 2**

下来就有一场战斗，先用水柱打第一阶段，然后宝玉到中间，让弓箭清场。

**Stage 3**

此处要留一个水杖在底层，最后从右侧的石柱上去。水杖启动车轮，两人在木板上移动，射击两处机关，然后上去靠另一个水杖，让弓箭到右端，触发机关启动地面的升降石柱。

**Stage 4**

BOSS 战第一阶段用弓箭射到它变身，第二阶段小心池子发光会被电到，不要进入水里，第三阶段使用图腾，最后站到周边高台攻击。全程靠弓箭手打断 BOSS 的技能和用水柱顶起躲在水中的 BOSS。此外水柱撑起自己也能躲避光线自救。




## 关卡3 变迁之湾

| ●特别任务 |
|---|
| A.攻击力、防御力比通常减半 |
| B.躲避天魔手通关 |
| C.限定时间内通关 |

**●要点提示**

**Stage 1**

全程依靠铁索到达远处，蝙蝠用铁索可以拉近。最后先让图腾顶端一人拉到对面高台即可。

**Stage 2**

水面升降后切换角色，用铁索打晕了攻击。

**Stage 3**

叠好图腾上木筏，然后用铁索拉动，把人丢到水中的平台当做支柱即可到达目的地。把人丢到按钮上，水面上升。

**Stage 4**

把傀儡放到适当的位置，用铁索拉扯出肉质，切换到傀儡身上即可及时攻击。

> **彩蛋** 在通关结局之前，可以在城堡外左右两侧的高台上、树荫旁和其他地方发现穿着紧身衣的公主。这大概就是城里人传闻的黑色幽灵。

## 关卡4 水之神殿

| ●特别任务 |
|---|
| A.血量限制下通关 |
| B.努力槽消耗量2倍 |
| C.时间内搬运宝玉通关 |

**●要点提示**

**Stage 1**

铁索分别到两边射击铁网，其中左边不动，右边站好待机，剩余一人到左边叠图腾，触发机关后拉动北侧阀门，取得中央的水杖。利用水杖离开。

**Stage 2**

注意到右上角高处有阀门。下去之后进入战斗，如果选择了佐拉族服装，直接高速游泳即可清场。拉动阀门，游到左上角，在不是铁网的位置利用水杖抬升图腾，举起图腾拉动阀门即可离开。

**Stage 3**

铁索射击铁网上的方格，翻转到对面，踩下按钮。用水杖把铁索送到阀门对面的高台启动阀门，通过了铁网之后开启宝箱取得钥匙，水杖过来充当木桩，拉动木筏后，把钥匙带到木筏上。重复多次之后把木筏拉扯到门前，再次转动左侧的阀门，水位下降即可开门。

**Stage 4**

BOSS 第一阶段要用铁索拉扯红球并打掉，其中会有进入水中的，需要水杖顶起来攻击。第二阶段补好体力再跳下去。这时也可以让水杖靠近，把每次发射的两只红球抬起后攻击。第三阶段叠图腾，用铁索打中眼球之后狂砍。

# 3.火山区域

初次挑战时没有材料做防火服，对付熔岩区域一旦着火了就会比较浪费时间。建议在有弓箭可选的关卡最好选择弓箭手装，离远了攻击会比红心装更加有用。

## 关卡1 灼热登山道

| ●特别任务 |
|---|
| A.打破所有气球通关 |
| B.躲避天魔手通关 |
| C.限定时间内搬运宝玉通关 |

**●要点提示**

**Stage 1**

熟悉回力标的用法，把图腾丢到对面回收即可通过。部分卢比要用防火服装才能取得。

**Stage 2**

先叠三人图腾，让单个傀儡到达熔岩中的稳定平台站好，然后用回力标丢到对面回收其余两人，重复几次，即可全体到达中央的按钮机关。



**Stage 3**

躲避下落的陨石，用回力标触发火柱对面的两个定时机关。

**Stage 4**

等岩浆下沉时方可丢图腾，其余时间只能在高台之间使用回力标移动。将熔岩里面和飞行的怪物清理掉开启终点后，让最后一人站到北边高台，以回力标回收。

## 关卡2 独眼巨人坑道

| ●特别任务 |
|---|
| A.限定时间内通关 |
| B.打破所有气球通关 |
| C.不打破气球 |

**●要点提示**

**Stage 1**

弓箭站顶端，回力标拿到炸弹，触发低处两个定时机关，然后举起图腾发射弓箭打中高处的定时机关。

**Stage 2**

矿车轨道上，底层回力标拿到炸弹炸开石块，然后三层弓箭触发机关。

**Stage 3**

三人接近轨道，矿车开始移动。轨道周边有三处机关，最高一处需要弓箭在顶端击中炸弹，其余两处回力标回收炸弹命中即可。

**Stage 4**

BOSS 战中注意站位，多人模式下可以站到车尾，这样对面丢过来的炸弹很可能就会直接掉下去减少威胁。轨道有几处比较靠近的位置，此时就可以捡起炸弹反攻或者用弓箭等直接攻击。第二阶段注意其中一只 BOSS 晕了就要攻击另一

只。由于炸弹多得离谱，很容易捡到人而不是炸弹，所以单人时可以让两只傀儡一起站到一边，吸引大多数炸弹之后换人跑到另一边捡炸弹专心攻击，紧急时切换到傀儡，用回力标捡红心。

## 关卡3 火焰前线

| ●特别任务 |
|---|
| A.血量限制下通关 |
| B.回避火山陨石 |
| C.限定时间内通关 |

### ●要点提示

**Stage 1**

利用空气壶吹灭火焰，也能吹晕或者吹落敌人。但是要小心别误吹到队友。

**Stage 2**

触发三个按钮机关后的战斗，建议先用空气壶彻底吹灭火焰，如果只用回力标打晕，不久后又会重新燃烧起来。着火的话可以原地转圈等待熄灭。

**Stage 3**

三个摇摆的金属机关处，先用图腾把空气壶丢到金属平台上，然后空气壶喷气就可以让摇摆的幅度变大，从而减小平台之间的高度差。用空气壶将回力标送到前面，或者以回力标回收空气壶，即可全员到达终点。

**Stage 4**

喷火的花要用图腾才能打到，同样先吹灭火焰。

## 关卡4 炎之神殿




| ●特别任务 |
|---|
| A.限定时间内通关 |
| B.躲避天魔手通关 |
| C.不用剑仅靠炸弹通关 |

### ●要点提示

**Stage 1**

单人普通任务用弓箭，在中间来回走动向着三个方向射箭触发机关会比较快速。炸弹任务时先用单人炸机关，然后叠图腾快速通过，从而减少一次被扣三血的意外。

**Stage 2**

选择了弓箭手装的话可以用二层图腾来打，其余的就只能捡炸弹或者回收炸弹花来丢了。矿车经过炸弹花时回收，丢炸弹的位置是红色护栏的角落，躲避时最好都跑到同一个位置吸引炸弹。

**Stage 3**

三人合力把铁块推到右侧升起，用二层图腾上去射中机关。

**Stage 4**

BOSS会追着八边形平台上的人来移动，根据眼睛的颜色来判断由谁来引诱。在引诱一段时间后，尾巴的弱点就会露出来。普通任务的话单人模式下只需要使用好回力标即可轻松打过，方法是开局就把回力标以外的丢上去高台，然后在场地的外围绕大圈，BOSS就基本跟不上节奏，然后丢出回力标定位，看准三点一线的时机松开按键回收，不仅很容易命中弱点而且还能救傀儡，之后用图腾依法炮制；第二阶段需要二层图腾；第三阶段BOSS会变成直线冲撞，要三层图腾，冲撞有个预备动作可以趁机躲开反击，命中一次即可。炸弹任务的话，弱点露出来的时候攻击其头部使之硬直，即可攻击尾巴，或者可以在举起炸弹后换人，让傀儡原地爆炸，又或者在高台，冲着火柱和弱点重合的时候丢炸弹直接引爆。

# 4.冰雪区域

## 关卡1 冰结之大地

| ●特别任务 |
|---|
| A.回避冰雪球 |
| B.打破所有气球通关 |
| C.不离开宝玉通关 |

### ●要点提示

**Stage 1**

冰面容易滑落，重复挑战时穿上防滑服装。来到北侧叠图腾获取道具，火手套能够融化冰块，对着雪球滚落下来的方向长按就能当做盾牌开路，不过要小心务力值会持续消耗。

**Stage 2**

将灯台点着，之后有三个按钮的地方，同时踩下按钮并投掷火球点着远处的灯台。三个敌人的位置，利用火球反射即可打倒。会突进过来的敌人，可以用火盾牌防御。

**Stage 3**

注意冰块平台被火球打到会融化，而且站在上面太长时间就会碎裂，这时可以烧掉等一会儿让它复原。之后点着左右的灯台解开机关。

**Stage 4**

出现五只放冰的敌人，结冰时换人丢火球，或者用火盾牌即可一击打倒。

## 关卡2 雪球溪谷

| ●特别任务 |
|---|
| A.在黑暗中通关 |
| B.血量限制下通关 |
| C.限定时间内搬运宝玉通关 |

### ●要点提示

**Stage 1**

大路上会有雪球和石头滚落，预先丢出火球并提前准备以便及时后退回避。拿到道具之后用回力标通过。

**Stage 2**

两边各有谜题。左边让回力标从对面回收队友。同时触发机关之后障碍物下降，丢出火球点着灯台。之后到右边用炸弹，叠图腾趁着快爆的时候炸掉柱子上的石块，如果用的是大炸弹服装就不需要图腾了。

**Stage 3**

注意最后两个球滚下来的时候必须先烧掉雪球，否则躲不开。雪球出来的位置有灯台，叠图腾将其点着。

**Stage 4**

BOSS第一阶段，放火球打它的左右和背面，看到正面转过来了就准备到中央附近回避冰吐息。三面都打掉之后，进入第二阶段。看准BOSS的影子，回避它的下落攻击，小心之后会紧接吐息后退的冲撞。成功躲开之后就是反击的机会，靠近用火盾牌可以造成较大伤害。




## 关卡3 白银之祠

| ●特别任务 |
|---|
| A.不用剑通关 |
| B.攻击力、防御力比通常减半 |
| C.躲避天魔手通关 |

### ●要点提示

**Stage 1**

叠图腾把人丢进去拿锤子，然后砸扁木桩。有笑脸的机关也

是用锤子打扁，然后叠图腾站到上面反弹起来。

**Stage 2**

乌龟壳直接用锤子打翻然后用剑攻击，第二波乌龟壳小心不要一起砸，否则冰面很快就会碎掉。

**Stage 3**

在移动的平台和锤子机关处，等平台到中央的时候砸下中央的机关，刚好就能跳上去。之后的机关要用二层图腾的锤子来启动。接下来要跳跃的地方则是需要三层图腾的锤子。

**Stage 4**

敌人可以用锤子来打击，再砸一次就会击倒，小心努力值的消耗。打完之后还会出现一次。




## 关卡4 冰之神殿

| ●特别任务 |
| --- |
| A.血量限制下通关 |
| B.回避冰雪球 |
| C.限定时间内搬运宝玉通关 |

### ●要点提示

**Stage 1**

有雪山防滑服的话拿了锤子站在底层移动，先去把冰块都清掉，回来叠图腾。打完乌龟壳之后叠二层图腾打出机关，跳上移动平台，砸锤子的时机是向右移动后 1 秒左右。拿到火手套返回，融化障碍物通过。

**Stage 2**

杂兵只要在冲过来后攻击一次，然后用锤子砸就能解决。不过单人模式下，让锤子到场地中央砸地面，让其掉落会比较简单。

**Stage 3**

叠图腾丢上去，把木桩砸掉，随着雪球一路走就能躲开气流。途中砸机关的时机是雪球经过自己的时候。之后的战斗先放火球烧结冰的蝙蝠，然后等它飞过来攻击，或者直接在灯台或者墙壁上反弹。

**Stage 4**

BOSS 第一阶段锤子看准它的眼睛，发光就躲同时蓄力，冲出来之后就砸它的头，身上的冰则是会掉红心。第二阶段穿防滑服的锤子继续打头，如果站到它绕圈的中间，可以直线往复走，让锤子更容易命中，不过要注意这样最后会被困住。然后第三阶段就举起火手套丢火球命中核心。

# 5.要塞区域

## 关卡1 铁壁之关门

| ●特别任务 |
| --- |
| A.不让罐子掉落 |
| B.躲避天魔手通关 |
| C.攻击力、防御力比通常减半 |

### ●要点提示

**Stage 1**

士兵需要先用道具打晕，比如用回力标定位走开，就容易打到其背后，穿酋长服装的话还能正面打晕。用炸弹花开路，启动机关通过。

**Stage 2**

铁锤旋转时用道具打晕，其伸长攻击有两次，同时也是反击的时机。依次把每层的敌人清理，把炸弹和图腾丢上去攻击的同时也能补血。

**Stage 3**

这里要把图腾丢到有颜色的墙壁对面，然后打机关切换墙壁的高度，最后捡炸弹丢到球体机关上面，升起所有人等待炸弹爆炸即可通过。

**Stage 4**

小心两层炸弹，及时换人。上去之后将回力标都吹到对面踩到机关，过桥清理敌人即可。有两个铁块的桥上，从对面吹气，铁块摇摆时通过，进入与两个铁锤士兵的战斗，要注意及时换人。

## 关卡2 炸弹保管库

| ●特别任务 |
| --- |
| A.不用剑通关 |
| B.时间内搬运宝玉通关 |
| C.避免跌落深渊 |

### ●要点提示

**Stage 1**

轮流用空气壶和回力标将人送到对面踩下按钮，然后对着炸弹花吹气两次，把破窗里面的机关启动，后面的谜题同样，只是换成了要队友丢炸弹。

**Stage 2**

要小心触碰时会反弹的怪物，来到 3 个分岔路口的桥的位置，吹气能够把队友送到其他的桥上。依次接力丢炸弹，炸开石块，吹灭火柱即可通过。然后从左边丢炸弹或者吹气启动最右边的机关球，上去平台，把对面高处的两个机关启动。

**Stage 3**

缆车上的卢比可以把人丢上去缆绳走钢丝全部拿到，空气壶在车上倒着吹即可移动，躲避途中的飞箭，使用图腾看准时机用炸弹炸开两处机关。

**Stage 4**

留意场地边缘，窗口前面有灰色的长条，站到这个长条上就可以吸引 BOSS 的炸弹刚好落在适合的位置，往后退一点吹回去炸它们。而田字格的交叉位置则是队友丢炸弹的点。第二阶段 BOSS 会丢出大炸弹，范围和攻击力也非常大，必须躲开，可以斜着站好，等它们丢歪。而出现的弹力杂兵要远离边缘再打，或者可以直接炸死。




## 关卡3 战士训练所

| ●特别任务 |
| --- |
| A.限定时间内通关 |
| B.攻击力、防御力比通常减半 |
| C.不让罐子掉落 |

### ●要点提示

**Stage 1**

三人踩下机关，取得弓箭，再把图腾丢到中央的石像上，这时控制图腾下方的人进行移动，不操作时石像就会自行前进而且有伤害判定，需要转向时请提前推摇杆操作。从北侧上去，绕到左边的绿色方块落地，然后回来北侧取得道具，让弓箭和空气壶踩下按钮出现通道。建议由铁索上去石像，移动起来会更加方便，石像上的铁索途中如果走错了，可以拉扯到铁网直接降落，不过石像会爆炸归位，这对于石像上的敌人也一样。回到中央，站到可以把人斜着丢到按钮上的位置，从左或右起，切换三人分别触发计时机关。最后把石像骑过来。

**Stage 2**

骑上石像推倒地面的敌人即可。

**Stage 3**

举起空气壶吹掉两个激光球，小心其爆炸。然后骑着石像撞掉并堵住滚石，吹掉下一个激光球。继续骑着石像，从北侧向右直走，单人模式下切换可以让石像原地




停止，趁机触发机关抬起通道，留意火柱有一处是高位的，到这个位置的时候就再次触发机关让石像沉下去，轮流操作并丢图腾，即可两边安全通过。如果失误了，就从南侧上来。最后的谜题让石像先停下，然后图腾上去升降的柱子，再跳到石像上面，即可三人同时到达终点。

**Stage 4**

一开始最北侧的人可以直接落地，之后到最南侧升高，就可以直接叠图腾了。同理，另外两个石像要落地就去对面最北侧的绿色方块。途中可以尽量吹掉士兵或者打晕他们，然后用石像直接推掉。如果穿了大炸弹服，第二波敌人直接就可以秒杀。打完了如果还在石像上，就骑到终点。

## 关卡4 蕾蒂的要塞

### ●要点提示

**Stage 1**

举起图腾，利用活动的柱子躲避铁球，来到按钮的位置，丢图腾到柱子上面，升起柱子并触发机关，切换角色，图腾直接走到另一个柱子上，切换并升起柱子，触发机关。

**Stage 2**

最好使用回力标，站在灰色长条上丢炸弹即可。如果是多人游玩，也可以像之前一样，直接吹炸弹。

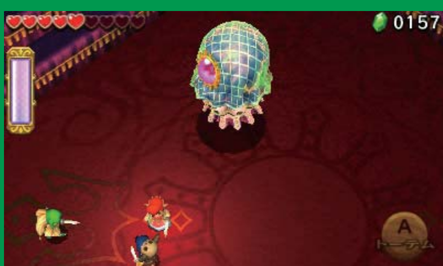
**Stage 3**

在有乌鸦的深渊，先把乌鸦清掉，然后叠三层图腾，轻推摇杆走钢丝。途中回收炸弹开路。多人游戏时三种道具都可以快速到达同伴的位置。

| ●特别任务 |
|---|
| A.躲避天魔手通关 |
| B.血量限制下通关 |
| C.不用剑仅靠炸弹通关 |

**Stage 4**

BOSS 一共有三个，相信经过前面的关卡，这三个换皮 BOSS 的基本打法都早就烂熟于心了。不过其中的眼球水母多了火焰，可以吹气灭掉再攻击。




# 6.沙漠区域

## 关卡1 无底沙丘

### ●要点提示

**Stage 1**

空气壶和水杖都可以把小沙丘清掉，要避免在流沙地带停留。建议使用三层图腾，同时把水杖放在最顶端方便开路。

**Stage 2**

用水杖浇灌两边的幼苗，然后把炸弹丢到红心怪物空洞里面。

**Stage 3**

流沙瀑布前的宝箱要从高处掉下来拿到，同样要靠水杖浇灌

| ●特别任务 |
|---|
| A.在黑暗中通关 |
| B.不离开宝玉通关 |
| C.血量限制下通关 |

几处幼苗出现炸弹触发机关以及开路。到达高处的流沙瀑布，需要把水杖留在最后，然后从对面用空气壶吹炸弹从而触发机关( 炸弹下方也有升降叶子 )。瀑布之间使用两次水柱直接走过去，注意间隔即可。第二处机关由水杖在地面升起两层图腾即可触发。

**Stage 4**

小心受到攻击之后四处反弹跳动的球体，水杖可以制造安全的平台趁机攻击，在头部逃离进沙地底下的时候还能够将其驱赶出来继续攻击。

## 关卡2 石之回廊

| ●特别任务 |
|---|
| A.限定时间内通关 |
| B.躲避天魔手通关 |
| C.避免跌落深渊 |

### ●要点提示

**Stage 1**

这里需要把雕像搬运到目标位置。先用空气壶吹掉沙丘发现雕像，再用回力标把雕像搬起来，连人带物丢到金字塔。

**Stage 2**

先让铁链过去踩机关，然后用回力标取回雕像丢到窄路，用空气壶推动雕像挡住弓箭。记得要把雕像一路搬到尽头。途中有滚动陷阱的空间，先丢雕像，离远了吹开顶住陷阱，把通道空出来之后全体前进，最后用回力标回收雕像。

**Stage 3**

注意这里的雕像也要一路搬到尽头。铁板会摇摆，可以快速切换人物一点点移动，两边保持一定平衡的时候通过，最后靠近中间安全抵达对面。这里有条捷径，途中可以把雕像和人都丢到铁板中央线的位置，然后交替使用三种道具在中央线进行搬运。小心中途的螃蟹打完还会钻出，事先把它们锹出来。

**Stage 4**

BOSS 会在两侧停靠，首先让两边不平衡并开始摇摆，幅度足够大的时候就由边缘高位的人用道具打晕 BOSS 并且用剑攻击。小心 BOSS 接下来会突然叩击平台破坏平衡。第二阶段 BOSS 会丢下来雕像和冲刺攻击，走动并用道具取得雕像，将其丢掉调节平衡。

## 关卡3 木乃伊之棺

### ●要点提示

**Stage 1**

钥匙会被藏到沙地里面，找到敌人并抢过来开门。注意空中的敌人，用炸弹和空气壶解决。另外有小的怪物会附着角色减慢其移动速度，尽早将其打掉以免沉下去。

**Stage 2**

骷髅会回避多种攻击，同时跳到角色的背面，并且射出直线的骨头，射程非常远。要从背后打，或者利用道具将骷髅打晕再靠近攻击。

| ●特别任务 |
|---|
| A.限定时间内通关 |
| B.不能掉落流沙或悬崖 |
| C.不用剑仅靠炸弹通关 |

**Stage 3**

用火手套丢火球照亮道路，不过路本身不会消失。小心空中有火的怪物，叠图腾将火吹掉，优先解决。

**Stage 4**

木乃伊的绷带可以用铁索扯掉，或者用火球烧掉，从而降低防御，不过这样木乃伊就会变成骷髅。






彩蛋 在城里跳下河，游到右侧可以发现一串秘密文字，获得足够的好友之证后就能解读。

## 关卡4 沙漠之神殿

**●特别任务**

A.血量限制下通关

B.不打破气球

C.限定时间内通关

**●要点提示**

**Stage 1**

小心不要砸中带电的地鼠怪物，可以用回力标击晕再用锤子攻击。三个都打中之后就可以前进。

**Stage 2**

用回力标和锤子清理出现的怪物即可。

**Stage 3**

此处谜题要用锤子轮流将平台打倾斜，让回力标在高低位分别触发计时机关。之后的火柱位置同样，一路倾斜往上，把队友丢过火柱即可。

**Stage 4**

第一阶段只要用回力标定位或者其他攻击手段打BOSS的脚，它就会摔倒，这时就让锤子上去猛砸核心。注意铁球是无敌的，而且受攻击会转向，专心回避就好了。然后BOSS的攻击有用铁锤扫和跳跃下砸，留意其影子及时回避或者切换傀儡。落下之后是反击的时机。第二形态的圆台全范围冲击波可以根据跳跃后的时长来判断，预先跑开躲避。

# 7.废墟区域

## 关卡1 欺瞒鬼屋

**●特别任务**

A.血量限制下通关

B.避免跌落深渊

C.限定时间内通关

**●要点提示**

**Stage 1**

整个废墟区域只要记住机关的颜色必须由对应颜色的角色来解，互相靠近了利用图腾举起和投掷到对面，或者用回力标逐个地回收角色就没有太大问题。至于白色的则是所有人都可以解决。比如这里的谜题，就是按照绿、蓝、红的顺序叠起图腾，然后把对应颜色丢出去垫底。到了目的地，就用回力标回收余下的人。

**Stage 2**

对应幽灵颜色的人才能砍到怪物。如果需要躲避，就使用道具或者攻击错误颜色的目标，这样它们就会隐形。多人游戏时走位的人要注意切换图腾顶端的人，互相配合。

**Stage 3**

这次除了解谜，还要搬运炸弹，接近炸弹的人把炸弹丢给接近目标的人。其中有一处拟态红心，用炸弹花清掉或者一起砍。多人游戏时可以点队友头像看他们的位置判断下一步行动。

**Stage 4**

怪物不仅会绕到背后，而且会把人举起然后丢下去，三人应该互相协助，砍对方脚下，以免有人落单。

> **彩蛋** 镜子里面可以看到背后有各种毛色的猫。服装店的女客人在《众神的三角力量2》中出现过，而且她的屋内就有时空裂缝。

## 关卡2 黑暗之馆

**●特别任务**

A.打破所有气球通关

B.攻击力、防御力比通常减半

C.限定时间内搬运宝玉通关

**●要点提示**

**Stage 1**

房间内有几处灯台，要全部点着开门。灯台分别在门前、右边楼梯上去走廊对面的柱子，以及左边走廊和对面的柱子。利用火球的定位和弓箭配合点着第二个，然后把他们两人吹到走廊左侧，用火球反弹角落点着第三个，然后继续把弓箭丢过去，射中第四个。

**Stage 2**

出现钥匙之后不要急着往前。在左边移动平台叠二层图腾，看准对面平台，把钥匙吹到其上，即可取到钥匙。把钥匙暂时丢到右上侧地面。点着灯台，将二层图腾的人吹到对面踩到按钮。搬运钥匙开门。

**Stage 3**

在房间内找到三把钥匙，并且开启三层大门。记得最后一道门要叠二层图腾。幽灵会包围找到拿钥匙的人并穿墙，，其高度还可能需要二层图腾才能打到，因此多人游戏时不要单独行动。注意场地有空洞容易掉下去。丢火球的人作用很大，火球反弹既能照明也能打怪。需要补血的话就把人丢到书架上面。

**Stage 4**

幽灵的镰刀会试图把三盏灯打灭，因此我们就要让火手套和弓箭随时把灯全部点亮，从而使其现身以便攻击命中。在最后的形态时，可以用剑猛砍其胸部发光的核心。




## 关卡3 哀叹之迷宫

**●特别任务**

A.不让罐子掉落

B.不离开宝玉通关

C.在黑暗中通关

**●要点提示**

**Stage 1**

这个关卡启动的白色球体都是计时机关，平台按照顺序依次出现和消失，需要多次尝试。单人模式下可以由一人上前试一下，记住了谜题的顺序后再叠图腾，有条件的话把气球服装或者其他增加血量的服装也用上。谜题的解法是把右侧的灯台点着，迅速换人并把炸弹丢到左侧机关处，以及远程触发右侧的机关。

**Stage 2**

点着灯台出现计时平台。记住平台出现的顺序，然后按顺序移动。白色幽灵用剑直接清掉。

**Stage 3**

往右侧走点着灯台出现平台，在左下丢火球点着另一个灯台，三人合流。叠图腾的时候，铁索在最下，可以最后把自己拉到对面。之后点着灯台，出现有颜色的幽灵。

**Stage 4**

小心接近怪物时会被禁锢，需要离远了用道具击晕，然后上前攻击。打完了接下来会出现4只，只要保持距离不要被抓住，逐一击破就好。

## 关卡4 黄泉之神殿

**●特别任务**

A.血量限制下通关

B.避免跌落深渊

C.限定时间内通关

**●要点提示**

**Stage 1**

场景黑暗，多使用道具谨慎走位，同时小心地面有空洞。可以优先找到灯台点着了再战斗。

**Stage 2**

三人分别攻击错误颜色的幽灵从而躲避，来到中央，然后消灭对应颜色的幽灵。通过了计时通道之后预备走位，右边的木乃伊会先行动，用道具干掉它之后，周围的木乃伊会一起复活，逐一击破，或者

引诱到中央让它们掉下去。

**Stage 3**

只要让相同颜色紧贴的平台对应的人先走，就能够顺利通过。小岛的右边有火柱，注意及时离开移动平台。

**Stage 4**

虽然容易被弹刀，但 BOSS 移动旋转的时候其实也能一起攻击到对应颜色的部位。颜色消失时就不能再打。三色打完，就叠图腾打眼球。第二阶段 BOSS 翻起来滚动，就往移动轨迹的两侧躲避。随时准备好图腾，预测其路径，在运动途中也能打到，然后再次砍眼球。




# 8.天空区域

## 关卡1 空中庭园

| ●特别任务 |
| --- |
| A.不用剑通关 |
| B.躲避天魔手通关 |
| C.避免跌落深渊 |

### ●要点提示

**Stage 1**

进入有气流的位置会被吹走，逆气流移动的同时继续前进即可。如果队友不懂怎么走，将其举起也是可以通过的。盔甲杂兵的盾牌可以用铁索扯掉。之后看到对面的岛上有木桩，让铁索自己拉过去，然后在气流底下把炸弹拉过来，炸到左边的机关即可汇合。

**Stage 2**

飞鸡被丢出去的话会回到原来的地方。起飞时会升起一点，向后转向的话就会减速。之后的战斗可以让炸弹到中间的高位直接炸，或者让铁索扯掉怪物的面罩。

**Stage 3**

这里需要用铁索取到远处的钥匙，其余二人只能乖乖站着。铁索先逆风移动到通道上，快到目标位置前轻推一下，即可保持面朝右的姿态自行移动，同时长按瞄准以便回收。




**Stage 4**

出现两拨敌人，注意落穴，利用铁索并叠起图腾用弓箭清理。

## 关卡2 机关浮游城

| ●特别任务 |
| --- |
| A.限定时间内通关 |
| B.避免跌落深渊 |
| C.不打破气球 |

### ●要点提示

**Stage 1**

一开始的红心最好能保留。石像有二层和三层，在他们正下方就是落脚的安全位置，可以放心把他们吹落下来和打晕（注意石像爆炸）。如果图腾被吹到了底端，就用 L/R 键冲刺到高处（注意急停）。之后就利用铁索和空气壶，把铁索都送到对面踩按钮汇合。

**Stage 2**

乘风到达旋转的平台，这里有多处敌人，需要有各自的分工和顺序。高处的鸟在三层，但是会改变高度，可以随机应变。左边的士兵在一层，可以用铁索击晕，然后捡炸弹丢过去。右边的在一层，直接吹炸弹花即可。北侧的在二层，也是可以吹炸弹花。另外三个角落有补给（左上角的是二层），都留给铁索去拿。

**Stage 3**

分左右两侧走，两人（空气壶要先到中央）互相衡，然后在中央的柱子汇合，举起空气壶，把两个激光球吹掉。然后从中线回收第三人到中央。之后重复以上移动方式即可。

之后的谜题要将炸弹花丢到旋转机械上。首先是用铁索拉扯炸弹，丢给左边的人，然后退回来，换成空气壶上前，把护栏对面的炸弹吹到墙上，刚好能够把右边两个机械都炸掉。站位可以根据平台上的交叉点来判断。谜题解开后，出现钥匙。用铁索回收，优先把钥匙送到对面开门。

**Stage 4**

BOSS 会一直浮空，把炸弹拉过来，丢到四个风扇平台上面，然后吹气即可命中正上方的 BOSS。（顺序可对调）小心 BOSS 喷下来的火球，太多的话可以先吹灭。第二阶段炸弹都被毁灭了。此时要将人丢到风扇上面并让他吸引 BOSS 过来，然后吹风扇把人也升起来，直接砍 BOSS 的眼球。最后 BOSS 掉到地面，合力猛砍即可。

## 关卡3 飞龙之寨

| ●特别任务 |
| --- |
| A.回避火山陨石 |
| B.攻击力、防御力比通常减半 |
| C.避免跌落深渊 |

### ●要点提示

**Stage 1**

这关有许多地方要在图腾状态下逆风移动，走到机关挡住的位置切换气流继续前进。在跳跃机关的位置，用三层图腾和锤子砸。之后多利用回力标搬运，即可安全到达目的地。

**Stage 2**

计时的平台上有气流，一出现就快速下落，尽量靠着上方边缘移动。之后有气流的冰平台也比较考验操作，不过实际上有防滑服装就并不需要走到一半又去触碰中间的切换机关，直接小心移动就可以了。

通过窄路之后要在冰面上战斗，在无风的位置清场之前，一定要小心别乱打机关改变风向。利用冰面走位的话就不会很难。

**Stage 3**

利用水杖来到高处踩按钮，蓝色的人举起飞鸡来到平台上，然后另外一边举起锤子过去，就可以打掉木桩。战斗之后记得往左，再次用鸡飞到出现的按钮上。这样右边空间才会出现上升气流。依次飞到对应的平台上，其中绿色的在最右边，红色的在中央附近，可以控制视角找到了平台后再飞。当飞到气流时，只能转向一次。

**Stage 4**

飞龙在空中的时候是无法命中的，攻击方式有龙卷风和俯冲，都很好躲。背靠墙壁，等待它们冲下来，即可打到背面。



# 关卡4 天空之神殿

本关提供了所有的道具可选，而BOSS战之前的关卡会混合各区域的地形和怪物，需要三人通力合作。这样的混搭造成了无论是选择了什么道具都会有各自的用处，但同时也会有相对麻烦的情况。中途会有可以换道具的地方。不需要换的话直接前进即可。服装方面，第一次打的话建议选择睡衣。




| ●特别任务 |
|---|
| A.限定时间内通关 |
| B.不使用道具通关 |
| C.血量限制下通关 |

## ●要点提示

**Stage 1**

几场战斗之间叠好了图腾再一起移动。建议选择炸弹和弓箭。多利用中央的高台，场地边缘不会被机械碰到。敌人都是出现过的，只不过组合起来场面就有点混乱了，多用图腾，随机应变即可。

**Stage 2**

建议选择火球、回力标和空气壶。小心士兵的攻击范围，及时点火照明。

**Stage 3**

务必使用道具击晕剑士再靠近，之后的飞龙打法同上。

**Stage 4**

BOSS战没有道具可用。第一阶段，叠好图腾，把队友丢到圈内，绕圈躲避等待BOSS出招时再丢进去攻击背后，否则会被雨伞推出去。接着BOSS发怒，看准颜色换其他人去打背面。

第二阶段，BOSS发射的光球对应了人的颜色，要用剑命中反弹，跟BOSS对打。当球变大到一定程度的时候就会变成黄色，反击到BOSS身上令其硬直即可猛砍。球掉到地上再用剑反弹也没问题，但是在接球的时候胡乱连斩的话会受伤害。而且球掉到地上不管的话，会出现电击伤害。

第三阶段要提前叠好图腾。BOSS在中央，周围的伞可以让相同颜色的人在中间，把叠二层图腾丢上去攻击BOSS，而白色伞都可以站人。不过最高的位置可以直接无视。之后发射伞的范围攻击带电，看到有电流时就注意躲避。而伞上也会开始带电，停留时间变短。最后地面出现展开的伞，伞会移动到BOSS身边，让对应颜色的人在地面，叠好三层图腾准备走到伞上面进行攻击。



# 通关后要素&服装列表




本作的服装相当于降低了游戏的难度，因此事先做出有用的服装，以便在难度较高的单人模式和特殊任务中可选，就显得相当重要了。新的区域开放后就可以制作新的服装，所需的素材要从关卡（包括特殊任务）、斗技场（第一名）、露天商和抽奖店，甚至与本地好友联机才能拿全。由于道具和服装可以组合出来许多有意思的打法，本作的斗技场实际上非常好玩，强烈建议通关后去尝试一下。

1. 通关后，到城堡左侧跟公主对话，获得老土的紧身衣（ダサいタイツ）。

2. 每日抽奖没抽中时得到的物品也可以制作一件衣服，集齐五个时到服装店就会出现。

3. 通关后直接可以制作“レディワンピ”，新增的强力服装的素材要到斗技场才能刷得到。

4. “おそろいルック”和“8bit Boy”所需的素材要玩本地多人模式（包括1卡3人和3卡3人），然后去城堡门口NPC处拿到。

| 服装名称 | 说明 |
|---|---|
| 兵士の服 | 林克的衣服 |
| レディワンピ | 增加红心出现率且增加1心 |
| おそろいルック | 三人同款时，卢比/红心掉落率增加，努力槽1.5倍，回避率上升 |
| 8bit Boy | 音乐变成8bit版本 |
| アレな服 | 受伤害2倍，减少1红心 |
| コキリ族の衣装 | 一次射出三支箭 |
| 大バクダンの服 | 炸弹的范围和攻击力增加 |
| ハートフルドレス | 红心掉落率增加 |
| ラッキーパジャマ | 回避率增加 |
| ゾーラの着ぐるみ | 不受水流影响且快速游动变成攻击 |
| 水使いのローブ | 水杖可释放2倍范围的水柱 |
| ワンハートナイト | 红心增加1 |
| ゴロンの着ぐるみ | 可以在岩浆里游泳并被火柱抬起 |
| ブーメラン酋長 | 回力标范围加大，可回收更多人，并破除正面防御（贯通），追加伤害 |
| ガンバリ隊の服 | 努力槽为通常的1.5倍 |
| すべらない服 | 行走时不会滑动 |
| ハンマーのコウラ | 锤子的威力增加，范围变成2倍 |
| バルーンタイツ | 有3次掉落不扣红心的机会 |
| トゲトゲスーツ | 触碰到敌人时对其造成伤害（斗技场素材：森林/水源） |
| チアリーダーな服 | 全员的努力槽1.5倍（露天商限定，粉色素材シャラシャラ） |
| 剣士の服 | 剑的攻击力2倍，满血时可发出光波 |
| お金持ちの服 | 卢比的掉落率增加 |
| スリー クイーン | 红心增加3 |
| チータースーツ | 移动速度增加（斗技场素材：火山/冰雪/要塞） |
| スナーメンの衣 | 在流沙上不会下沉 |
| 風使いの衣 | 空气壶增强，范围增加，发动时间缩短 |
| 疾風斬りの黒衣 | 冲刺攻击力3倍 |
| カンテラスーツ | 在黑暗中自行发光，决斗时可能令对手着火 |
| ファイア仮面 | 火球可以3连发 |
| カチコチのトーガ | 静止不动时自行石化无敌 |
| 派手なタキシード | 容易成为敌人的目标 |
| アームロイドの服 | 铁索追加攻击力和贯通能力，射程和发射速度增加 |
| 剣聖のよろい | 剑的攻击力和尺寸加倍（斗技场素材：沙漠/废墟/天空） |
| 大回転切りの甲冑 | 回旋斩变成大回旋斩 |
| ダサいタイツ | 回避率大幅上升（比睡衣更高），受伤害变为2倍 |
| 怪傑ロールナイト | 普通攻击3次后自动释放回旋斩（抽奖店素材） |

**彩蛋** 河畔的神秘文字其实是系列初代的一句台词“IT'S A SECRET TO EVERYBODY.”



# ASSASSIN'S CREED

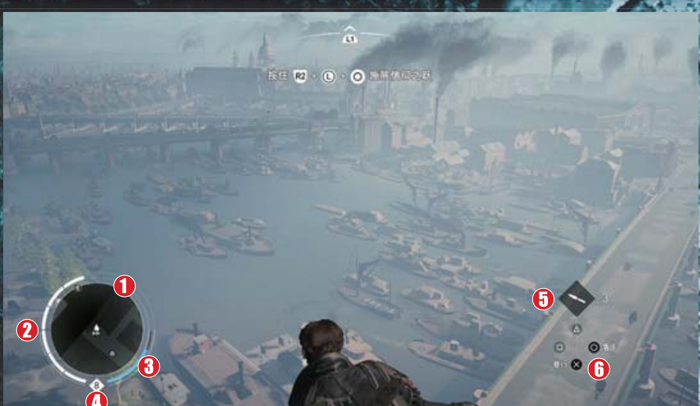
文 简子君 美编 心の永恒

版本:1.11 完美时间:50小时左右

经过了上一代失败的“大革命”，育碧也开始务实起来，很少再进行夸张的宣传。为了保证游戏本体的质量，本作取消了原本就不受重视的网络对战，就游戏的实际表现而言，这样的取舍还是有着极为正面的影响。抛开主角建模的一些瑕疵，本作的画面整体表现十分出色，育碧很好的还原出了1868年那个充满变革的伦敦。双主角的设定是一个不错的创新，游戏中对应剧情的任务设计让人觉得非常有趣，可惜在游戏后期，两个人的能力并没有太多不一样的新意，男女主角动作建模的重复也让人颇为诟病。随着游戏历史舞台来到近现代，剧本给人的共鸣胜于前几作，工业革命时代下的不少人物明明也给人带来更多的实感，支线内容也显得更加有趣。系列发展至今，《刺客信条》已经远不如以往风光，虽然在玩家群体中依旧有着一定的地位，可是游戏本身确实越发向着流水线产品靠拢，目前不求系列再有质的飞跃，能保持本作这样的素质就已经足够令人满意了。

| 刺客信条 枭雄 | Ubisoft | 动作冒险 |
|---|---|---|
| 多机种 | Assassin's Creed Syndicate | 中文版 |
| | 2015年10月23日 / 本地1人 | 对应年龄：17岁以上 |
| | 售价为PS4/XOne：59.99美元 | |

## 界面说明



1.小地图 2.生命条 3.经验条 4.等级 5.工具指示器 6.操作指示

## 操作列表

| PS4 | XOne | 作用 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 镜头控制 |
| △ | Y | 快速使用道具、战斗投掷/射击（战斗中） |
| □ | X | 刺杀、攻击（战斗中） |
| ○ | B | 场景互动、向低处跳跃（移动时）、反击（战斗中） |
| × | A | 潜行、向高处跳跃（移动时）、抓取/击晕敌人（战斗中） |
| R1 | RB | 招募盟友、按住为控制盟友 |
| L1 | LB | 使用绳枪、进入窗口 |
| R2 | RT | 加速移动、按下L2时为使用道具 |
| L2 | LT | 自由瞄准 |
| L3 | LS | 鹰眼视觉 |
| R3 | RS | 视角置中 |
| 十字键↑ | 十字键↑ | 使用药品 |
| 十字键↓ | 十字键↓ | 吹口哨 |
| 十字键←/→ | 十字键←/→ | 选择工具 |
| 触控板 | VIEW键 | 地图、进度记录（按住） |
| OPTIONS键 | MENU键 | 主菜单 |

**马车操作**

| PS4 | XOne | 作用 |
|---|---|---|
| △ | Y | 使用道具 |
| □ | X | 撞击 |
| ○ | B | 上/下车 |
| × | A | 鞭策 |
| L1 | LB | 爬上车顶 |
| R2 | RT | 加速 |

© 2007–2014 Ubisoft Entertainment.

# 行动系统

## 战斗



**反击战斗：**本作的战斗感觉与《蝙蝠侠》、《疯狂麦克斯》等作品类似，玩家可以通过普通攻击的连击触发技能。打斗中当敌人发动攻击时，他们头上的血条会变为黄色，此时按下○/B键就可以进行反击，使用反击时长按按键可以延长反击的判定时间，熟练掌握反击后战斗基本可以立于不败之地。不过在低等级阶段时，战斗中玩家的反击有失败的可能，所以一味龟缩等待反击也不是最周全的打法。另外如果挨打的敌人出现一个明显的被击飞的动作，此时他们就有很大几率发动反击。摸清这个节奏后，适时进行反击，即使面对高等级敌人的一对一战斗，也可以将对方活活屈死。除了近战反击外，游戏中按下△/Y键可以使用反制射击，当主角在战斗中被敌人使用枪械瞄准后，根据提示按下按键即可。战斗中△/Y键也可以主动使用，配合普通攻击即可进行工具连击。

**连杀系统：**自游戏在二代出现连杀系统后，《刺客信条》险些走上了“无双”的不归路，不少玩家已经懒得寻找隐秘潜入的路线，在游戏中如同绞肉机般强行推进。所以育碧在上一作中大幅弱化了正面战斗的能力，不过此举却引发了玩家的巨大不满。今年育碧找到了连杀系统这种的处理方式，将原本连杀系统的效果被拆分为两级“杀戮者”技能，玩家需要学习到这两个技能才能开启连杀能力。同时，在使用“杀戮者”技能时，如果敌人成功格挡了攻击，那么连杀就会自动中断，这也相应增加了战斗的战略性。

**灵活战斗：**玩家在战斗中往往需要以一敌多，这时候熟练的掌握技能的效果可以帮助玩家更好的解决战斗。不必拘泥于优先解决杂兵还是精英敌人，只要集中火力干掉一个敌人后即可使用连杀系统连续搞定敌人。另外进入了火器时代后，枪械的实用性已经远强于冷兵器，在战斗技能中习得“处决”技能后，可以利用战斗道具与精英敌人造成巨大伤害。不过进入火器时代的弊端就是敌人也同样手拿枪械，如果战斗中遇到两个以上的敌人使用火枪在远处偷袭或者等级远高于玩家的敌人的话，那么这里就推荐大家使用一种最为行之有效的战斗方式——跑！

## 潜行及刺杀

**潜行模式：**本作中按下×/A键就可以在行走和潜行状态之间切换，主角进入潜行状态后会强制变为弯腰行动的潜行模式。进入潜行模式后玩家行动时的声响会大幅降低，同时在移动到掩体附近后还会自主使用潜行动作。进入潜行模式后敌人的警觉判定会出现变化，在管制区域以外即使明目张胆“鬼鬼祟祟”的接近敌人，敌人并不会主动攻击玩家，即使玩家走到他们面前，他们也只会将玩家推开。所以千万不要觉得光天化日中弯腰走路有什么不合理的，只管闷着头走就是了！



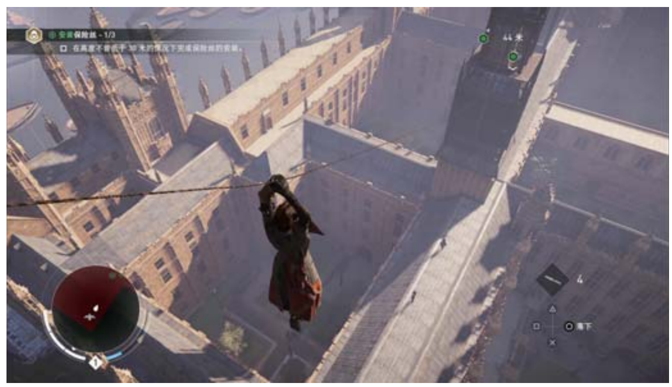
**想不到办法就吹口哨：**潜行中使用“吹口哨”是一项极为实用的技能，玩家可以在任何状态下吹响口哨，在一定区域内的敌人听到了口哨的声响都会被吸引过来调查，这时蹲在墙角就可以轻松刺杀。在进行任务时，如果玩家身在曲折的小巷中，可以不断使用口哨尽量将敌人引向深处，这样几乎可以在一条安全的小巷中，解决这个区域地面上的大部分敌人。另外本作的AI设定中，如果玩家吹口哨的地方没有道路，但是敌人又听到了口哨声，他就会通过楼梯之类的正常道路去观察，这个办法可以引开很多重要位置的守卫。

**警觉等级：**游戏中敌人的警觉状态分为三种，可以根据敌人头上的警觉标记观察，另外主角腰间的威胁环也可以实时反馈身边敌人的警戒状态。当地人处于完全松懈的状态时警觉标记为灰色，黄色代表猜疑，红色状态下进入战斗状态。当被发现的玩家脱离敌人视线后，敌人最后看到玩家的位置会以白色虚影表示，此时敌人只会在虚影附近搜查。躲开敌人视线但是又没有完全甩掉敌人时，小地图会发出黄色闪光，一定时间内不被发现或者远离敌人就会恢复匿名状态。

**刺杀：**刺杀除了从空中跳下的高空刺杀外，玩家在平地上的刺杀会根据是否按下R2/RT区别为高调刺杀和低调刺杀，高调刺杀有着更远的刺杀范围判定但是容易暴露，低调刺杀则与之相反。与刺杀类似，本作中接近敌人后使用○/B键会可以挟持他们，长按则为击昏，这个操作是完成同步挑战的一个重要技能。

## 绳枪

科技的发展让地球变小了，原本需要苦苦攀爬的高大建筑在拿到绳枪后，现在只需要在建筑物边缘按下L1/LB键就可以实现一键升天。由于绳枪大幅强化了主角的机动性，即使被敌人包围也再不会再陷入困境，有时甚至可以故意暴露自己吸引敌人的注意，之后再直接使用绳枪离开，如此一来就可以达到奇兵的效果。在水平方向使用绳枪还可以在两座建筑物之间搭建滑索，此举除了能够为玩家提供快速的高空移动外，从滑索上也可以发动空中刺杀，在不少任务中，使用滑索可以实施很多神奇的空中刺杀。



## 马车

马车是游戏中极为重要的代步工具，驾驶马车时按R2/RT键就可以让马车前进，由于马车和汽车这两种交通根据在根本上存在差别，玩家在驾驶马车时一定不要先入为主的参照开车的方式开马车。首先马匹是可以原地移动的，也就是说玩家直接控制方向而不按加速键，马车就可以进行转向，这一点和开车有着本质上的区别。在战斗中，玩家可以使用L1/LB键来爬上车顶来劫持别人的马车，或者解决跳上马车的敌人，此时马匹会根据路线自己前进一段距离。在驾车状态中，除了可以使用马车冲撞敌人外，也可以使用道具来攻击敌人，道具瞄准的目标会以黄色高光表示，直接攻击马匹的话可以直接破坏敌人的马车，效率高于攻击驾驶员本人。

**TIPS** 开启鹰眼视觉将敌人处于屏幕中心后，就会被标记敌人，并显示他们的等级和类型，这个提示在你关掉鹰眼视觉之后依然会显示。

# 升级系统

**角色技能：**本作中角色的能力主要依靠习得技能来提升，玩家每获得 1000 点经验值就会获得一个技能点数，角色技能根据作用不同分为战斗、潜行、环境系统三个类别，每个类别中都有通用和角色专属两种技能，玩家需要达到对应的角色等级才能习得技能，部分技能还需要有前置技能才能习得。通用技能姐弟二人都可以学习，而专属技能则是根据两人的不同特点，只能由对应角色习得技能。

**帮派升级：**解放白教堂区后，玩家就可以开始进行帮派升级，帮派升级同样分为三种元凶、圈内人、骗徒三类，而这三类升级要素在实际效果上与角色技能特点相近，元凶可以提供更多的攻击能力，圈内人则会为潜入提供便利，骗徒则相当于通用技能是赚钱的不二法门。笔者在游戏时因为要赶进度，所以无法详细实验这些升级所提供的效果，不过骗徒分类最右边一栏的投资项目一定要尽早升级，这五个升级可以为玩家提供大量的金钱。




**装备升级：**想要获得强力装备要经过三个步骤，获得装备设计图，搜集制作材料和升级装备。初期游戏中很多装备都是不显示的，玩家需要获得装备设计图后才会出现，之后根据设计图的要求使用相应的材料就可以制造出对应装备，另外游戏中每件装备都可以进行一次升级来提升装备属性。

# 主线流程&同步技巧

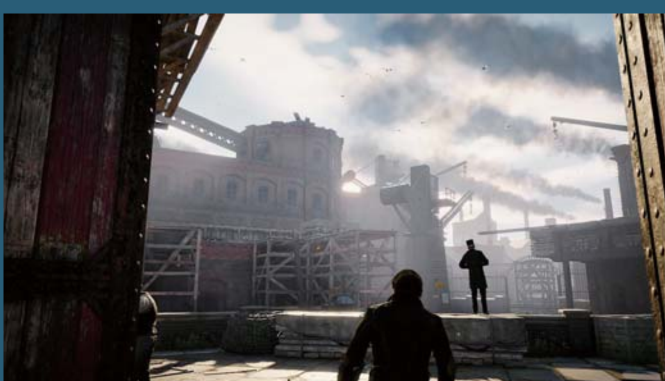
本作剧情方面的发展比较牵强，大部分亮点也都集中在了角色对话中，因为本作自带中文，这里就不再过多赘述，只在任务流程中穿插一些剧情的梗概，作为承转使用。除了每个任务的剧情及流程外，序列任务的同步挑战在下方给出对应的打法推荐。另外序列任务的排序会稍作变动，主要目标的刺杀留作序列最后。

## 序列一 从中作梗

因为曾经一次失败的任务，出身印度的贾亚迪・米尔被指派到了英国伦敦，化名为亨利・葛林从事信息搜集的工作。因为圣殿骑士在伦敦的代言人史塔瑞通过暴徒帮不断地拓张着势力，英国平民的生活苦不堪言。期间葛林多次写信希望兄弟会可以派人前来支援沦陷的伦敦地区，但是却迟迟得不到回应。而此时在一个名叫克劳立的乡下地方，两个年轻人的任性决定却改变了整个伦敦的命运。

### 从中作梗

雅各布接到任务刺杀钢铁厂的恶毒老板，抵达后的雅各布目睹了费里斯老板的恶行。费里斯关门离开后，工厂内的大门会被关闭，雅各布需要破坏工厂中的机器，令工厂产生混乱后打开大门。深入钢铁工厂后雅各布找到目标，此时费里斯正躲在二楼的办公室内。房间门前有三个守卫可以不去理会，直接来到二楼高处的通道即可直接进入刺杀目标。在临死前恶老板叫嚣伦敦已经牢牢把持在圣殿骑士手中，同时也嘲讽了雅各布这样的刺客只能在暗中行动，根本登不上台面，这一番话对雅各布产生了不小的刺激。完成任务后雅各布登上一辆火车离开，此时会有敌人追击。解决火车上的敌人后，剩余的追兵将铁轨改道，失控的火车坠入了山崖。身手矫健的雅各布有惊无险的安然离开。



**同步要求**

无

## 序列二 一个简单的计划

分别完成任务后，姐弟俩找到了自己的"上级"乔治复命，虽然搞出了很多不必要的麻烦，可是二人的办事能力依旧毋庸置疑。在汇合后乔治要求人俩人之后回到克劳立（弗莱姐弟的家乡）筹划下一步行动，不过因为之前恶老板对雅各布的一番讥讽，加之此时的弗莱姐弟本就年轻气盛，厌倦了农村包围城市的温吞作法二人，一同搭上了开往伦敦的列车。

### 一个简单的计划

姐姐伊薇需要执行的任务是刺杀实验室的布鲁斯特，并夺取伊甸碎片。伊薇首先登上了敌人的火车，一路悄悄解决了列车上的敌人后，火车停靠在了实验室附近。来到实验室时，伊薇看到了一个俘虏被抓到了实验室内，救援俘虏时可以从建筑物高处的天窗直接进入。找到被抓到的俘虏后，正在审问他的两个守卫可以使用烟雾弹遮挡视线后直接刺杀，不过由于游戏本身 AI 的判定比较宽，直接走过去也是可以达成刺杀的。成功解救俘虏后，

TIPS 在驾驶马车时要记得大英帝国的交通规则是左侧顺行的。

这个年轻人言语轻佻的与伊薇说笑着，于是伊薇装作不帮他解开绳子小惩大诫，正当假作离开的伊薇转身时，俘虏已经自行脱困离开。凭借从俘虏口中得到的消息，伊薇在另外的房间内拿到了实验室的钥匙。实验室所在的仓库可以从高处的天窗进入，之后在右边可以看到一扇大铁门，门前的守卫可以用口哨吸引过来刺杀。进入门内根据系统提示习得双重暗杀。一路前进看到布鲁斯特正在进行伊甸碎片的研究。从右侧进入试验场地，刺杀掉杂兵后，到跳上实验室高处的房梁即可从空中刺杀。布鲁斯特死后颇有一死得解脱的架势，对于这些生不带来死不带去的身外物表现出了长者应有的释怀。虽然成功刺杀了布鲁斯特，但是伊甸碎片的仪器失去了控制，实验室发生爆炸，与弟弟雅各布处不同，此处如果不及时逃走，伊薇就会命丧当场。

### 同步要求

**用挂桶杀死五个敌人：**在实验室外利用鹰眼视觉找到可以利用的挂桶可以轻松完成，由于在正式进入实验室前，区域内有不少吊桶，也不需要刻意刷取。

**空中刺杀布鲁斯特：**到达实验室的房梁上并不困难，注意跳下时不要选错目标即可。



## 序列三 现代巴比伦

### ◆就在葛林所在处

姐弟俩刚刚来到伦敦有收到了一份大大的“惊喜”，一时大意的雅各布刚下车就被一个小孩子偷走了钱包，在追逐小偷的时候，雅各布遇到了暴徒帮的流氓，解决了流氓后小偷早不见了踪影，雅各布只好悻悻地和姐姐去找伦敦的刺客葛林。两人刚刚爬上制高点时，细心的葛林已经发现了二人，自我介绍后葛林对两人父亲的死表达了哀悼，同时也非常开心兄弟终于决定“派人”前来，弗莱姐弟只好尴尬的微笑回应。从葛林口中得知了伦敦的情况后，雅各布兴奋的决定要在伦敦建立自己的势力“黑鸦帮”，而伊薇则致力于寻找伊甸碎片，两姐弟在伦敦的冒险就此展开。

跟随葛林回到藏身处时，雅各布在路边的转角不小心撞倒了一名脚步匆忙的老人，而这个人竟然是伦敦的大作家——狄更斯。因为这个小插曲，原本想保持低调的葛林被黑帮发现，弗莱姐弟只好帮他解决掉麻烦。第一次接触马车战斗，要注意本作的马车攻击使用的是车厢的部分，所以攻击的位置非常重要，建议先加速超越对方后攻击敌人马匹。如果想解决身后的敌人，就适当减速等敌人靠近再攻击。甩掉敌人后，葛林他会告诉玩家如何在伦敦获得更多的助力，了解后姐弟俩随即各自展开行动。之后游戏正式进入沙箱内容的探索，玩家此时就能够在姐弟俩之间自由切换了。



### 同步要求

**在伊薇之前抵达：**赛跑刚开始时伊薇势头凶猛，不过来到大街后伊薇就会减速，此时只要一直向前爬上高处即可。

### 媒体自由

经过葛林的引荐，我们又见到了一位名人发明家——贝尔。热情的贝尔帮助姐弟俩修好了获得的绳枪，同时贝尔发现从绳枪上拆下的一些零件可以用于他在大本钟上面的机械来削弱史塔瑞在通讯行业的垄断，为了表达感谢伊薇决定帮助贝尔。驱车前往的途中，贝尔告知伊薇自己正在发明可以传播人声的电报，伊薇建议他不如就将这个发明叫做电话好了。使用绳枪可以快速登上大本钟，需要处理的装置一共有三个。完成任务后贝尔向伊薇赠送了烟雾弹，之后伊薇需要搜集 200 个金属零件，同时完成滑索空中刺杀。如果希望避免战斗的话，可以使用烟雾弹搜刮后快速撤离。

### 同步要求

**保持高度不低于 30 米的情况下完成安装：**三十米的要求很宽松，即使落到下方守卫站岗的屋顶依旧是高于这个高度的。

**从滑索上空中刺杀一名守卫：**按照操作进行刺杀即可。

## 序列四 迅速有效的治疗

### 逃跑的箱子

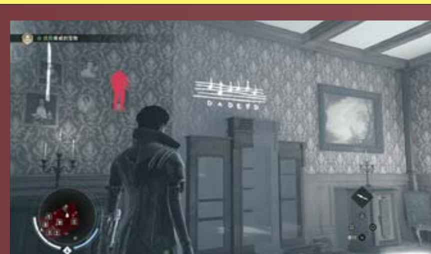
此时伊薇已经调查到了伊甸碎片的消息，雅各布也与姐姐一同前往。两人来到时，史塔瑞的左右手露西正在使用马车运送货物，姐弟俩当然不会错过这个机会。在搜寻箱子时要注意优先解决楼上的狙击手。此处使用滑索在两座建筑间移动比较隐蔽，可以多多利用，解决高处敌人后，已经有足够的空间调查箱子。如果不放心的话，广场的敌人会随机围在火炉前取暖，此时使用迷幻飞镖快速解决。拿到箱子后，敌人的援军适时出现，雅各布驾马车逃离。这时因为玩家使用的是伊薇，如果已经升级了飞刀技能的话，一把飞刀的伤害足以杀死一匹马，这样就可以快速解决马车。经过一轮追逐，姐弟俩逃上了火车，虽然扔下了箱子，但是伊薇拿到了更加重要的东西，伊甸碎片的研究笔记。

### 同步要求

无

### 随耳即兴

拿到笔记后，伊薇使用刺客的能力看出了笔记上的指引，于是邀请了葛林和她一同前去调查。而这个线索的目的地，就是黑旗的主角爱德华·肯威的宅邸。



进入宅邸后伊薇来到了一间摆着钢琴的房间内，并在此找到了刺客的提示，通过钢琴的机关打

TIPS 灵活使用环境互动可以让行动变得更加轻松。

开暗门后。两人在地下室找到了肯威留下的线索，但是房间内的圣殿骑士，因为同样听到了钢琴的声响也随即赶到，好在葛林及时关闭了暗门，拿上得到的线索后，两人另寻途径离开了宅邸。

**同步要求**

**找到七个肯威的收藏品：**从宅邸右边的窗户进入屋内后，出走廊右转可以找到船只模型1，从走廊尽头向左，在楼梯间右边的墙上调查火枪2，同一间房间，在前面的藏身点对面调查墙上的佩剑3。随后上到二楼，在楼梯对面的桌子上找到船长帽4，之后进入左边的房间在桌子上找到小饰品5。二楼另外一边的房间内，调查桌子上地图6，最后下到一楼来到放着钢琴的房间前，此处走廊左边调查船只模型7。

**一次不错的弹出钢琴的按键：**依次按下□ × □△ R1 □ /XAXY（RB）X 即可开启机关。

## 满满一匙药水

之前遇到贝尔时，雅各布已经知道了伦敦街头流行着一种镇痛药水，而这次雅各布更是亲眼看到了这个所谓药水给人带来的伤害，于是决定展开追查。抓住逃跑的药水商人后，雅各布顺藤摸瓜又从上级批发商处得知了更多的线索。

**同步要求**

**在未被发现的情况下窃取地图：**这片区域内平民很多，从平地直接走过去也不会引起注意，当商人走向马车后，跟着他就可以拿到地图。

**保持不被发现：**寻找生产商时，他会在工厂下观看搏击，场景中搏击台边上有一个杂兵要优先处理掉，避免挟持时发出声响暴露，之后挟持生产商从正对搏击台的大门离去，门前的光头杂兵有固定巡逻线路，避免与之正面接触即可安全离开。

## 反物竞天择

来到药水工厂后，雅各布遇到了一个神神秘秘的老人，这位老人不由分说的拉着他一同进入了工厂，在一阵严正鄙视与强烈谴责后，他告知了雅各布如何破坏这个工厂，之后自己就从小门先行撤离了，捣毁了工厂后，雅各布与老人做了相互介绍，而这个老头竟然又是一个大名人——达尔文。

**同步要求**

**使用毒气杀死建筑里的所有人：**用毒气杀死所有人就意味着玩家不能自行杀死任何一名敌人，不过可以通过长按○ /B 键将敌人勒晕，这样做是不算作杀害的。进入工厂后需要将二三四楼的阀门全部打开，在二楼时推荐先将屋外一边的阀门打开，之后小屋内的敌人，吹口哨引出出来解决即可。因为打开阀门后会将附近的敌人吸引过来，比较难以逃脱，这里推荐直接读取存档点，这样就可以在保存当前进度的前提下直接来到更高的楼层，同时也自然恢复为匿名状态。最高一层因为阀门附近敌人不少，可以利用角落的小屋躲藏。

## 药水起源



再次找上达尔文，这时这个老头正在和另外一个老头争执着什么，显然达尔文还是弱势的一方。虽然雅各布觉得两人吵起架来还挺有趣，不过达尔文告知他这个名叫欧文的爵士与镇痛药水有关，雅各布凭借精湛的身手追到了欧文，并在一番恐吓后得知了药水的根源，是一位名叫艾略森的医学家。追上欧文爵士后，驾驶马车快速冲向障碍物受损度远高于从侧面破坏车厢。

**同步要求**

无

## 有线新闻

找到贝尔时，贝尔告知姐弟俩自己从电报中得知铺设线路的材料的暴徒帮扣压在了码头，俩人很仗义的决定替他解决这个麻烦，贝尔为了也拿出了新得知的迷幻药送个了二人，作为战斗武器。搜集完码头的货物后，暴徒帮的人开船离开，两人又发现了史塔瑞还在进行毒药的买卖。追船的时候沿着岸边的船只一直跑，可以在尽头的直接跳上货船，比下水游泳追要快上不少。

**同步要求**

**使用飞镖解决九名敌人：**使用飞镖射向炉火可以解决更多的敌人，追求速度的话可以故意将敌人引在一起并围着火炉躲避，当人数足够时，跳上高处向炉火发射一枚迷幻飞镖即可全灭敌人。

## 用药过量

知道了阵痛药水的罪魁祸首后，雅各布找上了艾略森医生。来到游戏提示的地点后，雅各布又看到了艾略森在进行活体解剖这种令人发指的恶性。之后游戏会镜为玩家提供了不同的游戏方式完成任务，之后游戏中重要人物的刺杀也会以这种方式进行，玩家可以根据个人喜好决定游戏方式。杀死医生后，史塔瑞关于医疗方面的产业几乎瘫痪，不过身为圣殿骑士在伦敦的首领，这点小小的打击并不能引起史塔瑞本人的恐慌。他此刻依旧没有将弗莱姐弟俩放在眼中。同时露西因为伊薇三番两次的行动也极为恼火，为了尽快完成伊甸碎片技术的研究，露西准备主动对姐弟二人展开反击。



**潜入的机会**

**护士：**与护士交谈后可以得到疗养院的万能钥匙的位置，取得钥匙后进入同一层的门内，通过右边的低矮通道可以前往地下室。或者打开地图从疗养院最南端的入口进入也是到达。

**独特的刺杀机会**

**年轻医生：**根据提示来到地下室，此时将停尸房内的尸体掉包后，雅各布伪装的尸体被推到了艾略森身边，此时即可完成刺杀。

**同步要求**

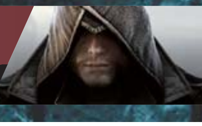
**终止电击疗程：**在通往地下室的房间，解决屋子里面的守卫即可完成同步。

**不开任何一枪：**只要在整个任务中不使用手枪即可，战斗时道具反击如果使用的是枪械也会导致同步失败。

**TIPS** 清理帮派区域达到一定程度后，区域的首领会与主动出现攻击玩家，此时将首领解决掉就会避免之后帮派战争的BOSS战。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 攻略透解 刺客信条 枭雄

# 序列五



## 商业风险

摧毁了药水的生产后，雅各布决定将下一步目标放在铲除史塔瑞的交通项目，伊薇则通过在肯威宅邸找到的信息，对英国纪念碑展开了调查。

### 提灯的女士

在雅各布刺杀了艾略森医生后，不仅史塔瑞已经无力掌控药品市场，实际上整个敦伦都药品市场都出现了问题。而此时为姐弟二人搜集情报的克拉拉和她的小伙伴们却身患疾病，又因为买到了假药导致病情雪上加霜。幸好昏倒在医院附近的克拉拉遇到了伊薇，伊薇将她带到医院后遇到了南丁格尔护士，虽然护士有心为克拉拉治疗，但是此时医院内已经没有需要的药品，于是伊薇外出寻找。任务中伊薇有八分钟的时间，找到小贩时尽量避免引起注意而发生战斗浪费宝贵时间。之后拿回药剂后，南丁格尔治好了克拉拉的疾病，同时伊薇夺回的药品也让区域内的医疗得以保障。



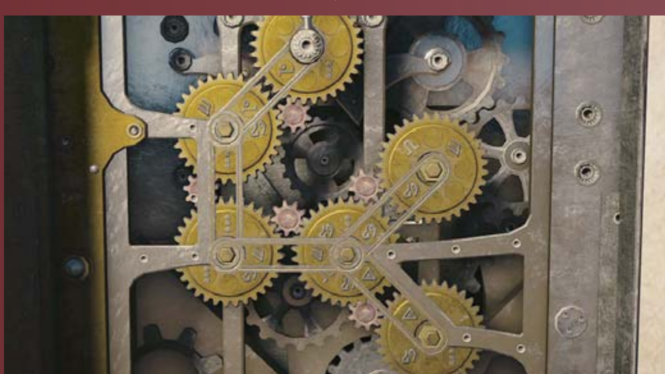
#### 同步要求

**不要杀死小贩**：小贩手中的资源要使用偷窃获得。

**在一分钟内抢回药剂师的马车**：抢回药剂师的马车时，一定要等到达了直路后再进行，避免被甩下马车。

### 窗外有蓝天

纪念碑调查点的机关在演说台的下方，四周的警察保卫力度比较强，但是由于围观的人群众多，此处只要直接走入人群，就可以避过警察，慢慢挤到台前后，找机会进入台下。打开了纪念碑的机关后，伊薇得到了进一步的提示前往圣保罗大教堂。大教堂的谜题点，就在大门正上方雕像的底座上。将机关内的齿轮按对应符号旋转后，大教堂顶部的鸟瞰点开启新的机关。进入教堂的顶楼后，伊薇却被跟来的露西堵在了楼顶，不过身为刺客伊薇的身手要强于对手，正当她认为自己胜券在握时，被露西的诡计骗过，还丢失了刚刚在教堂获得的线索。



#### 同步要求



**从滑索上使用信仰之跃跳入草堆**：向使用绳枪来到纪念碑后，可以在演讲台右前方看到草堆，此时与建筑物之间搭建滑索跳下即可。

**反击露西所有的攻击**：反击露西的攻击时，看准时机是一方面，也要记得反击是可以通过长按按键来加长判定时间的。另外，因为伊薇的点数大部分加在了潜入上，战斗时输出稍显不足，此时为了保证速战速决，建议多使用枪械攻击解决露西，减少反击操作可能造成失误的几率。

### 友好竞争

雅各布找到了在运输行业与史塔瑞和米尔纳有竞争关系的爱德威小姐，目标相同的二人随即达成合作。雅各布驾车与爱德威一同回到她的公司，此时她的伙计正在被史塔瑞的人追赶，雅各布当然义不容辞的救下了员工。之后雅各布正好撞破了米尔纳准备向爱德威马车放火的诡计，嫉恶如仇的雅各布决定以牙还牙。任务中区域内的敌人站位都在火炉附近，可以直接使用迷幻飞镖解决。不过如果希望快速通过的话，建议招募小弟后直接杀进去效率会更高一些。

#### 同步要求

**拯救被追的爱德威小姐旗下的员工**：这个同步任务目前有些问题，员工有可能会突然死亡导致同步失败，如果遇到的话只能读档重来，干掉米尔纳的手下本身非常容易。



### 研究与开发

上次合作后，雅各布和爱德威已经算是达成了战略合作关系，再次找上爱德威后，她希望雅各布可以帮她拿到米尔纳通过火车运送的内燃引擎，继续打击自己的对手。由于实施这次行动雅各布需要一辆火车，就去找怀纳特帮忙，此时的怀纳特却遇上了麻烦被警察抓了起来。将好友救出后，雅各布也得到他的帮助，顺利的借到了火车展开下一步行动。追上米尔纳的火车后，依照雅各布现在的能力依旧推荐无双通过。

#### 同步要求

**不要杀害车队中的任何警察**：同步挑战要求不要伤害警察，这里跟着车队一直走会遇到另外一帮劫囚车的队伍，当他们打起来后直接驾马车逃走，恢复匿名状态再施放怀纳特即可。

**分离两节火车车厢**：同步任务对于火车车厢没有明确的标识，建议每过一节车厢就分离一次。

### 适者生存

再次找到爱德威后，她告知我们米尔纳已经被逼上了绝路，此时他将全部的力量集中在自己的船只上，在整条泰晤士河补下防范，而雅各布现在就是要去一劳永逸的解决掉他。登上米尔纳的船只后炸毁所有走私品，米尔纳会出现在码头，由于他并没有藏匿，所以只需要爬上建筑物伺机使用空中刺杀即可。得手后米尔纳却在临终前透露了爱德威的身份，原来她竟然和史塔瑞是一家人。得知真相的雅各布当然不会自愿做这个冤大头，于是潜入爱德威的公司调查真相。而得知米尔纳死讯的爱德威迫不及待的找来了史塔瑞，从二人的对话听出原来两人是表兄妹，为了进一步垄断伦敦的运输行业，爱德威准备将内燃引擎从滑铁卢车站交付到史塔瑞手中。

#### 同步要求

**不要掉在河水里面：**只要留意河面上的落脚点就可以轻易到达河对岸的船只，如果依旧不放心的话可以从大桥上绕路通过。

**同时破坏两项走私：**第二个同步可以在第一次看到走私品处完成，这里的两堆走私品距离很近，解决掉敌人后，移动船上的炸药箱将距离摆放均匀，之后点燃中间的炸药即可同时引爆两边的走私品。



### 终点站

来到滑铁卢车站后，爱德威已经将车站据为己有，并且已经将内燃引擎投入了使用。在车站这种人流量巨大的地方，雅各布悄无声息地解决掉了这个把自己刷的团团转的人，临终前的爱德威毫无新意地表示她的表哥会为她报仇，但是谁在乎呢，反正都得罪了。得知表妹死讯的史塔瑞悲痛欲绝，只好一个人躲在屋子里自弹自唱来聊以自慰，其间还打死了一个冲进门报信的手下。随后露西也推门而入，不过由于她是游戏的小BOSS所以肯定不会被打死的。进门后露西怂恿着史塔瑞进行复仇，双方的矛盾也进一步激化。

#### 潜入的机会

**车长：**在车站找到车长后，他会向雅各布索要他丢失的火车时刻表，此时转身从楼梯上到二楼，在左侧的办公区就可以找到时刻表，将时刻表给车长后，他就会将乘客放行入火车站，这时可以跟着人群混进车站进行刺杀。

#### 独特的刺杀机会

**保安队长：**保安队长在月台的另外一边，要注意车站高处埋伏着狙击手，解决后从保安队长身上拿到车厢的设计图后，地图会在爱德威所在的车厢上方刷新出新的目标点。之后会有一辆火车进站，车顶上上有一名狙击手要多加留意。

#### 同步要求

**释放车站站长：**找到时刻表后，向前走出屋子就能找到站长。

**使用秘密通道：**秘密通道的位置在车长的对面，从楼梯下到下层后会看到两个杂兵，解决后在这里看到通往下水道的通道，一直走从井盖出来后回来到保安队长附近，打开井盖后完成同步。



## 序列六 银行挤兑

搞定了爱德威后，伦敦的运输和医药环境都摆脱了史塔瑞的垄断，雅各布继续进行着打击圣殿骑士势力的行动，这一次他选择了向支持史塔瑞的金主出手。同时，伊薇也希望能将上次逃走的露西解决，并拿回伊甸碎片的线索。

### 身份之谜

雅各布此时希望找出证人来揭发圣殿骑士的罪行，在任务中挟持德雷奇非常容易，他的行动路线会固定来到广场的一排酒桶后面，此时就是拿下他的最佳时机。不过将所谓的德雷奇带出来后，却发现是乔装打扮的艾柏林警官。向艾柏林透露了自己的目的后，雅各布许诺替艾柏林破案，继而换得了有关银行劫案的线索。

#### 同步要求

**不要杀死任何警察：**不杀死警察就意味着广场内的两扇门都会有警察把守，如果没有耐心一个个打昏守卫的话，挟持成功后如何离开就成为了本关的关键。挟持人质时要注意提前躲避移动巡逻的警察，要路过守卫把守的大门时，建议先等到挟持对象挣扎一次后再前行，这样他在短时间内就不会继续挣扎也更为稳妥，另外留意警觉圈的范围不要接触到守卫也极为重要。

### 喝茶时间

本关内敌人不少，推荐潜入行事。如果觉得依次刺杀麻烦的话，可以故意暴露将敌人引在一起，之后用绳枪上楼，在落入货品旁边的草堆内，之后可以将路过的敌人轻松解决。找到装着武器的马车后，雅各布要跟着马车找到普拉德斯。马车会经过一次岗哨，然后在换一次押运员，换人后马车的速度会大幅提升。这时如果继续在房顶移动很难追上马车，建议在敌人换人时提前到达下一个路口，等敌人的马车经过后再抢一辆车跟上。

#### 同步要求

无

### 不速之客

掌握到两便士要抢劫银行的信息后，雅各布找到了艾柏林，在其提供的信息帮助下，雅各布将要潜入英格兰银行破坏两便士的阴谋，让他人赃俱获。

### 潜入的机会

**银行经理：**从银行正门进入就会看到经理，但是这个位置时万万不能直接去挟持的。在经理所在的房间高处有个窗户，可以从银行外面进入，之后挟持到经理就可以顺利进入了。来到金库后，下面的人都在忙着搬运金子，所以警惕性非常低，从二楼跳下右转就是特殊刺杀的房间，只要不是和敌人撞个满怀基本不会出叉子。

### 刺杀的机会

**金库守卫：**守卫说白了就是个看大门的，直接打死他同样可以将金库大门打开，如果对零发现潜入没什么兴趣的话，可以用烟雾弹或者电击弹正面强攻。

### 独特的刺杀机会

**保安主管：**进入银行大厅后，在大厅左边的办公区内可以找到主管，他会自己移动到一间没有守卫的办公室，这中间也只有一名警察守卫，可以很轻松地挟持到他。盘问到特殊刺杀的地点后，主管的任务就完成了，杀死还是弄晕自己决定。因为最后的刺杀地点在地下金库内，此时玩家还是需要通过另外两种方法进入金库。

### 同步要求

**找到秘密通道：**完成刺杀后，从房间出来直走到达对面的走廊之后右转，会在左手边看到一个看着门的房间，进入后从矮栅栏门，走过通达后来到银行一处废弃的电梯井，从此处逃离后即可完成同步挑战。



## 一个好契约

伊薇遇到了名叫贝利的人被史塔瑞追杀，引开敌人的注意力后，贝利驾马车逃走，我们需要搞定追着他的暴徒帮，此处可以用手枪或飞刀直接攻击敌人的马匹，快速解决战斗。救下贝利后，他告诉伊薇，由于米尔纳和爱德威两个人都被杀害，伦敦的运输业也陷入了混乱，无奈的姐姐只能继续为弟弟处理这些问题。最后玩家需要帮助贝利拿到一份契约。

### 同步要求

**不要让目标离开工厂：**等他将伊薇领到工厂后，玩家要先清理门前的守卫，之后通过鹰眼视觉观察，如果目标有移动的趋势就直接在门前守株待兔即可。

## 麻烦找梭恩

上次在圣保罗被露西偷走钥匙后，伊薇依旧在想办法寻找圣裹布的下落，一番查找后他们将目标确定在了伦敦塔。葛林正好也有眼线在塔内，伊薇试图前往汇合。在伊薇解决掉露西的时候，希望独占圣裹布的史塔瑞，正在吩咐手下帮他写出与露西终止合作的证明，不过信件还没有完成，露西的死讯已经传来，同时史塔瑞还被告知由露西掌握的钥匙也不翼而飞，愤怒史塔瑞彻



底爆发。加上雅各布杀死了两便士，伦敦的经济也面临崩坏，通货膨胀使得国会也紧张起来，派出了使者向史塔瑞施压，但是这名极度自我的骑士，已经不再接受国会的控制，他要求提高自己的权利等级，将混乱的伦敦带回正轨。

### 潜入的机会

**伦敦塔卫士首领：**取得万能钥匙 拿着钥匙的守卫会在花园中巡逻，玩家只要躲在草丛中将他引来，挟持到守卫后将他带到角落打昏。

### 协助的机会

**巡警：**从小楼二楼的窗户进入后，击昏守卫救出巡警之后，区域内部分守卫将不会再攻击玩家。同时玩家还能招募到一些伙伴。但是选择和巡警一起的话，同盟守卫选项就会消失，之后就只能自行通过守卫刺杀目标。如果救下巡警的话，在完成刺杀后他们还会作为后援帮助玩家逃走。

### 独特的刺杀机会

**同盟守卫：**这个人就是葛林布下的眼线，玩家和他对话后需要去干掉三名伪装的圣殿骑士。骑士在地图上会以特殊刺杀的标识出现，杀死圣殿骑士是不算在皇家守卫配额内的。三名圣殿骑士中，两名在地面上都非常好解决，花园内的可以在草丛后蹲点，向里面走大街上的可以使用空中刺杀，只有在建筑物天台上面的因为身边守卫众多，只能在高处使用飞刀解决。圣殿骑士都被干掉后，与盟友汇合，伊薇会假作被抓，之后就可以大摇大摆的来到露西面前实行刺杀。

### 同步要求

**不杀害超过五名皇家守卫：**达成特殊刺杀的话没有难度，另外鹰眼视觉下红色的暴徒帮成员也不算在其中。

# 序列七 政治之下一切公平

雅各布在破坏了史塔瑞的金钱体系后，又得知了有人要暗杀首相的阴谋，策划者是一个名叫B先生的人身上。这个藏身于暗处的阴谋家有着国会背景，除此之外雅各布对他一无所知，雅各布对此展开了行动。而伊薇在杀死露西后，也并没有找到被抢走的钥匙，只能继续追着线索前进。

## 操弄政治

雅各布来到施诺普安俱乐部追踪首相本杰明，希望找到计划刺杀他的B先生。虽然看到了可疑的人，但贸然现身的雅各布却只抓到了一个替身，正当雅各布希望套出些信息的时候，远处的一名狙击手干掉了替身。不过在刺客面前暴露了行踪，狙击手也没能逃离，抓到她后雅各布从她口中得知了行动的具体计划。



### 同步要求

**不要在俱乐部内杀害任何守卫：**第一次从高处进入俱乐部时有可能会惊动到守卫，但是只要检查点刷新，就会恢复匿名状态重新在俱乐部内开始。偷听时可以选择躲在人群中，或者以潜行状态灵活躲避守卫即可。

**避开狙击手的所有射击：**狙击手的攻击频率很低，开始追击后只要一直贴着建筑物跑她就没有射击的角度，找到适合的地点后再使用绳枪上楼，只要不贸然攀爬上楼，就能保证不会轻易中枪。

## 保镖

雅各布了解了B先生的刺杀行动后，前去警告首相希望他可以避过刺杀。准备出行的首相马车边有不少警察保卫，不过他们都是背对着马车站岗，只要使用绳枪在马车上方构筑一条滑索，滑到马车附近后直接落下就可以进入马车。在雅各布找到首相的同时，B先生的手下也已经到来。救下了首相后。死里逃生的本杰明气急败坏的去查凶手，而首相夫人却对雅各布起了兴趣，邀请他做自己的保镖，一道去伦敦的贫民窟看看。

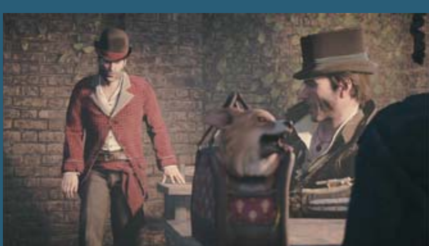
### 同步要求

**保护马车受损程度低于50%：**敌人一共有三波攻击，第一波是楼上的四个狙击手，用绳枪上楼后打起来并不费力，之后下方小巷中出现第二波，最后是街口出现的三人。基本上只要玩家接近敌人后，他们就会转为攻击雅各布，马车就不会受到损伤，所以真正有威胁的只有第一波的四个枪手。

**在一分钟内劫回马车：**敌人驾车离开后，会经过一段连续的弯路，在这里选择跳车比较容易出现失误，建议在弯道保持距离即可，到了大路再跳车时间也非常充裕。

## 护送迪斯雷利夫人

雅各布如约找到首相夫人后，她说附近有不少狗仔队在跟着，雅各布只能先去解决这些小麻烦，另外，出门时首相夫人还特在带上了自己的爱犬——戴斯蒙。来到恶魔街后，雅各布邀请首相夫人品尝了酒馆的啤酒。这时一个流氓不由分说的抢走了被放在包里的戴斯蒙，追回狗狗后，雅各布才想起自己竟然把首相夫人丢在了恶魔街这种危险的地方。虽然落单的首相夫人确实遭遇了流氓，不过因为首相夫人口才一流的她和这几个流氓倒也相谈甚欢。在离开时，之前偷狗的流氓会叫人来找茬，可以选择战斗或者直接驾车离开。完成首相夫人的请求后，她会将B先生的信息告诉了雅各布。虽然首相夫人也并不喜欢这个人，不过她还是恳请雅各布不要做得太过张扬，以免影响政府的形象。



### 同步要求

**使用盟友引开记者：**从小巷出来后，可以在街对面看到一个小女孩，上前和她对话就可以引开记者。但是小女孩只能引开记者很短的时间，如果行动慢的话就又会被记者包围，此时就只能自己引开记者了。

**不要被贫民窟的恶棍发现：**来到恶魔街后，戴斯蒙会不时发出响声惊动到街上的敌人，所以前进的过程中，只能由雅各布先去解决掉敌人才能继续深入。

## 弹劾运动

从首相夫人那里确认了B先生就是卡迪根勋爵后，雅各布只身前往国会展开刺杀。进入看似守卫森严的国会在雅各布面前同样如在街边闲逛一样，解决掉卡迪根后，他果然如首相夫人所说，你一个满嘴跑火车的自大狂，就连临死前也不忘吹嘘自己的经历。

### 独特的刺杀机会

**部长：**在进入国会前，从部长处获得进门的口令后，就可以展开了特殊刺杀了。

### 潜入的机会

**腐败的警员：**抓到警员可以挟持着他进入建筑内部，但因为派别不同，挟持警员时暴徒帮的敌人依旧会攻击玩家，所以警员的价值在进门后也就宣告殆尽。同时除了挟持警员进入国会外，还有很多其他的入口可以进入建筑内部。

### 刺杀的机会

**政客：**与政客对话后他会为雅各布带路直奔目标，在卡迪根勋爵所在房间门前，就需要只用前探听到的口令。如果没有之前没有获得口令，有开锁技能同样也可以进入房间。

### 同步要求

**不要杀害任何警员：**警员只有蓝色标识的人，红色的暴徒帮众和圣殿骑士不计算在内，杀害腐败的警员也会导致同步失败。

**千万别被目标发现：**通过暗语进入特殊刺杀剧情即可达成，如果是使用开锁技能的话则同步失败。



## 组织崩解的银行

因为雅各布刺杀两便士是造成的守卫的瘫痪，金库中的钞票印版丢失，大量假币流入市场，伦敦的经济出现了巨大的危机，人心惶惶的市民开始爆发骚乱。姐姐伊薇只好再次出面替弟弟来收拾这个烂摊子。玩家首先要跟随假钞商来到他的根据地找到印版，之后再回到银行将其归还以稳定英国的经济。

### 同步要求

**烧毁假钞：**在任务区域内开启鹰眼即可看到假钞的位置，放置假钞的小楼两边窗户都可以进入，随后在正对窗子的房间看到桌子上的假钞烧毁即可。

**让市民进入银行：**来到银行后门前有一个看门的守卫，上去挟持他后就可以完成同步。之后带着门卫进入银行内，可以骗过守卫直接到达银行深处，归还印钞版后离开即可。

## 计划改变

葛林收到了关于圣裹布新的消息，但是这个线索却被史塔瑞的人抢先夺走，于是伊薇和葛林一同寻回被暴徒帮抢走的平面图。在据点进行搜查后，发现平面图并不在这里，抓到一名圣殿骑士审问后得知新的地点，但是葛林却被抓走，从克拉拉手下的小孩口中得知了抓走葛林的人的线索，伊薇赶去救援。



### 同步要求

**利用葛林引开敌人的注意力两次：**来到暴徒帮的据点和葛林对话后，他会主动提出可以帮助玩家引开守卫，此时只要锁定敌人按下 R1/RB 键葛林就会行动，不过这个帮助形式多于意义，真正的潜入还需要玩家自己进行。

**使用挂桶杀死两名守卫：**挂桶的位置在下水道内，下水道共有两个入口，要从左边的入口进入。当玩家找到葛林时，房间内有三个敌人和一个挂桶，耐心等待一下，当大光头说出要弄醒葛林的时候，另外两个人会走到挂桶下面。最后逃跑时葛林的血皮比较脆，有道具的话尽量多使用。

# 序列八 自由的喜悦

## 同床异梦

雅各布应罗斯的邀请来到阿罕布拉音乐厅，在建筑物前向左走进入小巷就会看到一个守卫，和他交谈后进入剧院后门的入口。见到罗斯后，这个原本与史塔瑞同气连枝的古怪之人，竟然邀请雅各布和他一起扳倒史塔瑞。交待了计划后，从罗斯的语气中得知他也是个追求自由的人。随后他会告诉雅各布暴徒帮在车站有一批火药，雅各布的任务就是将这些火药引燃。引爆所有炸药后，雅各布挟持车长乘火车离开。

### 同步要求

**使用移动中的火车：**跟随罗斯来到屋顶后，他会提示雅各布利用正在靠站的火车来潜入车站，之后跳上火车就可以达成同步。

**以点燃的方式摧毁所有炸药：**炸药一共有五处，进入车站后游戏会给出对应位置，找到并引爆即可。

## 三重盗窃



雅各布再次找到罗斯一同行动，这次两人的目标是解决史塔瑞的手下来削弱他的力量。到达第一个目标区域后，和两个小孩子对话得知她藏在下水道里面。第二个目标位于一座公园内，周围有许多马车巡逻，进入公园时可以直接翻越围栏进入，稍等一下目标就会走去公园内表演的小乐队处，这附近有很多平民可以作为掩护，挟持到目标后直接从乐队后面的出口离开公园来到大路，只要靠近路边走，马车上的敌人就不会引起注意。第三个目标躲在警局里面，虽然他那一层可以直接从窗户进入，但是直接挟持的话下楼的过程中很容易暴露，所以可以选择从二楼进入先将警局内的敌人全部击昏。逃离时有两种选择，如果之前清理警局时将一楼门前的警察也解决掉就可以从正门离开，如果没有的话则要从后门向右离开巷子，之后从大路绕路回到罗斯处。

### 同步要求

**在目标所在地中不可杀害任何人：**不杀害任何人非常容易达成，见到敌人就把他们击昏，被发现了使用绳枪一走了之就可以了。

**在挟持时不让任何目标逃跑：**在挟持到目标后逃离时如果被发现就会前功尽弃，所以之前有机会的话不妨清理掉一些敌人让撤退变得容易些。

## 乐趣与游戏

瓦解了史塔瑞的人才力量后，雅各布和罗斯又将目标锁定在了史塔瑞的军火工厂上。根据罗斯的计划将炸药埋在工厂周围后，罗斯开始暴露本性，不顾工厂内童工的安危引爆了炸药。赶往火场救出儿童后，雅各布对罗斯的所作所为非常失望，停止了与罗斯的合作。

### 同步要求

**在安装爆裂物时不杀害任何人：**工厂的周围一共需要安装四个炸药点，将区域内屋顶的三个狙击手击昏后，可以无视杂兵直接落下安装炸药，每安装完成一处后，杂兵正好集中在一起，这时再次使用绳枪快速移动到工厂另外一边继续安装，很快就能在不杀人的前提下完成任务。

**两分钟内救出所有儿童：**救出儿童时会有敌人出现阻挠，其实可以无视杂兵直接跑出来，但是如果他们挡在门前雅各布就出不去了，所以还是优先解决掉。

## 最终幕

了解了罗斯的真正危险后，雅各布决定将他干掉，而行事乖张的罗斯也没有坐以待毙，反而专门布下了圈套邀请雅各布自投罗网。成功潜入剧院后，罗斯拿现场观众作威胁，投鼠忌器的雅各布只能悄悄行事，正当剧院内的敌人被雅各布解决殆尽时，罗斯命人防火点燃了整个剧院。刺杀完成后，临死前的罗斯激烈地



表达了自己对雅各布“欣♂赏”。眼看着弗莱两姐弟一步步将自己的势力瓦解，手下们也纷纷被干掉，史塔瑞终于决定亲自行动来终结双方之间的恩怨，同时让伦敦再次回到自己的控制之中。

### 潜入的机会

**招待员：**击昏外围的守卫，并在其身上搜刮到面具后，就可以跟随招待员从大门进入。

### 协助的机会

**女服务生：**进入剧院内后，来到招待员身边和她对话，雅各布会趁机在酒水中下毒，之后只要跟着服务员就能解决这一层的替身目标。

### 独特的刺杀机会

**机械师：**机械师为绑在位于舞台左边的木屋内，玩家可以从舞台右边的小门潜行进入，之后需要有二级开锁才能进入房间内，施放机械师后就可以爬上舞台上的升降梯进行特殊刺杀。

### 同步要求

**不可使用远程武器杀死诱饵：**由于罗斯本人忙于在舞台上表演，玩家在观众席上即使闹翻天也不会影响任务，只要不开枪其他一切自行发挥即可。

**在九十秒内逃离阿罕布拉音乐厅：**因为大火的缘故剧院内之前很多道路已经坍塌，此时要跳下舞台直走，利用绳枪升上观众席三楼后，再下到二楼就可以向外逃离剧院。

## 双重麻烦

统一了意见后，他们找到了本杰明首相来询问如何获得舞会的邀请卡混进国会。剧情结束后，玩家会看到雅各布说自己的姐姐是个爱操心的唠叨鬼，从语气中可以感觉到刚才两人的争吵其实并没有真正影响到感情。根据首相的情报，姐弟俩来到了格莱斯顿的宅邸，雅各布通过询问路边的孩子得知了格莱斯顿夫妇的去向。格莱斯顿先生的邀请卡放在自己演讲台的后面帐篷的桌子上，此处虽然警察数量不少，但是平民也很多，帐篷附近的守卫很松散，从帐篷后面的楼上跳下后就可以轻松窃取。格莱斯顿夫人的邀请卡更加容易获得，来到车站后会发现夫人独自坐在长椅上，此时走到长椅旁边即可进行窃取，中间几乎不会有警察干扰。拿到两张邀请卡后，还需要将格莱斯顿的马车一并开走。

### 同步要求

**不要杀害任何警员：**打到最后一个章节，不杀人这个挑战已经驾轻就熟，过得去就悄悄潜入，过不去就打昏了事，没有难度。

**不可损害格莱斯顿的马车：**这里说的不可损害，基本是不允许任何刮蹭的，从车站到公园大概不到 400 米的距离，一步一个踣印慢慢谨慎前进。

## 迷人装扮

拿到了邀请卡后，雅各布要为舞会的大决战作最后准备，他找到了艾柏林希望可以弄一批武器进去，但是因为白金汉宫只有皇家卫士才能携带武器，艾柏林需要一套伪装的道具。

### 同步要求

**不可杀害任何人：**依照下文方法进行任务即可完成同步，过程中几乎不会与警察碰面。

**将人藏匿在马车中：**推荐在建筑物侧面过道中下手，首先这里几乎是巡逻的盲区，只有一个警察会从此处经过，将他打昏后，吸引皇家卫士前来，然后挟持到卫士后，直接从左手边的大门外出。虽然这里有两名警察，但是如果这是玩家已经有了恐吓技能，就可以保证挟持时人质不进行反抗，如此一来就可以顺着门边直接外出。从管制区出来后，随便找个小巷将卫士打昏，再弄辆马车即可完成。



## 氏族政治

在雅各布为大闹舞会做准备的同时，伊薇再次找到辛格王子打探白金汉宫的平面图。辛格这时要求伊薇找一辆皇家马车带他去找几名政客会面，委托结束后，辛格也将平面图的地址告知了伊薇。与弟弟的抱怨相同，此时伊薇表现出的生气，也完全是一种姐姐的无奈。

### 同步要求

**在不进入庭院的情况下窃取马车：**这个任务目前还有些不明确，攻略本说马车是可以在进入院子前截获的，但是目前每次进行马车都已经停在了院子里。这时一直等待就会有史塔瑞的帮众来捣乱，马匹受惊后就会自行离开院子。但是这个时间比较不确定，如果不想等太久的话，可以朝无人驾驶的马车投掷烟雾弹，马匹同样会因为受惊跑出院子。

**不让皇家马车的状况低于 50%：**因为上文所述的缘故，获得马车后马车耐久已经有所损失，如果耐久损失较多的话推荐直接读取检查点重置马车耐久。之后帮助王子送人时，第二次从公园出来后会在路口遇到两辆疾驰而过的马车，如果撞在一起会对马车造成毁灭性打击。

## 回忆的夜晚

准备妥当后姐弟俩和乔装后的艾柏林一同来到了女王的舞会，与史塔瑞展开最后的较量，武器则由乔装好的艾柏林想办法带入。在进入白金汉宫时，丢失了邀请卡的格莱斯顿夫妇正在门外和门卫理论。进入宫殿后二人开始分头行动，伊薇先按照辛格告诉她的位置寻找伊甸碎片。找到线索后，伊薇却被首相夫人拦住并将她引荐给了女王，虽然是偷来的请柬才进入了舞会，但是女王对伊薇倒也没有不好印象，反倒招呼伊薇要玩得尽兴。辞别了女王，伊薇正要继续开始寻找却遇到了史塔瑞，而此时的白金汉宫也已经被史塔瑞的手下所控制。

## 同步要求



**使用钥匙进入白色会客厅：**想要到达二楼的房间是必须挟持着守卫才能进入的，但是两个带着钥匙的守卫巡逻线路上附近绑架可能会被发现，所以推荐只从他们身上取得钥匙，之后再挟持墙边的守卫进入。

换到雅各布一边，他来到了屋顶与艾柏林汇合拿回了武器，同时一直在房顶守候的艾柏林告知雅各布大部分守卫们已经被史塔瑞的手下替换，此时的白金汉宫已经落入了史塔瑞的控制。任务中要求杀死的狙击手等级都非常低，推荐直接无双解决，反而更节省时间。雅各布解决了史塔瑞的手下后向姐姐发出信号，但是伊薇却因为路人的干扰被史塔瑞逃走。因为穿着不便，伊薇告诉了雅各布伊甸碎片的位置让弟弟先去追上史塔瑞。进入宝藏洞穴后，雅各布原本以为可以轻松收拾掉史塔瑞，没成想穿上了“马甲”的史塔瑞已经获得了圣物的力量，雅各布陷入了巨大的危机。

## 同步要求

**释放所有被俘的皇家警卫团：**这里的守卫战斗力依旧不高，需要解救的警卫团只有两拨，记得将他们释放后可以进行招募协同作战。



换回伊薇后，需要在倒计时要求的时间内赶回雅各布身边，这个时间非常充足，在潜行状态下的伊薇进入林子后基本不会被敌人发现，可以直接跳下宝藏洞穴。此时由于圣物正在发动力量，想要接近史塔瑞的话必须绕过圣物不停发出的能量壁垒。来到弟弟身边后，圣裹布的力量将雅各布震飞，伊薇需要独自面对史塔瑞的BOSS战，史塔瑞的打法和之前的BOSS别无二致，在受到一定伤害后就会出现BOSS的连续强制攻击，此时连续反击四次即可将此状态终结。在圣物的加持下史塔瑞的伤害比较高，之前没有给姐姐点战斗技能的话，难免打起来可能会束手束脚。同时圣裹布带给了史塔瑞不死的躯体，随意他的血量也非常惊人。这场最终BOSS战最终变成了姐弟俩与他旷日持久的车轮消耗，BOSS战分为好几个阶段由姐弟俩轮番与史塔瑞交手，由于一对一处于下风，所以一会是姐姐要救弟弟，一会又变成了弟弟拯救姐姐，最后还出现了姐夫救老婆和小舅子的桥段(葛林救了姐弟俩)。最终姐弟俩的死缠烂打下，史塔瑞一个不小心被脱去了“马甲”，失去圣裹布的力量后史塔瑞被扎成了马蜂窝。



获得了最后的胜利后，姐弟俩摒弃前嫌继续为追求的自由奋斗，圣裹布也被两人继续封存在地下宝库。出来之后三人见到了女王，艾柏林已经告知了女王事情的来去脉。居功至伟的三人还被女王授予了嘉德勋章。



# 奖杯/成就列表

本作的奖杯/成就没有什么难点，要求全同步的也只有主线剧情而已，剩余的就是搜集和游戏挑战的部分，这些挑战本身难度不高，而且可以在游戏的进度专精界面里面实时查看达成进度，搜集则更加见到，将伦敦的鸟瞰点同步后按图索骥即可。

| 名称 | 属性/点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 刺客大师 | 白金/– | 取得所有奖杯。 |
| 从中作梗 | 铜/20 | 完成记忆序列1。 |
| 一个简单的计划 | 铜/20 | 完成记忆序列2。 |
| 现代巴比伦 | 铜/20 | 完成记忆序列3。 |
| 迅速有效的治疗 | 铜/20 | 完成记忆序列4。 |
| 商业风险 | 铜/20 | 完成记忆序列5。 |
| 银行挤兑 | 铜/20 | 完成记忆序列6。 |
| 政治之中一切公平 | 铜/20 | 完成记忆序列7。 |
| 自由的喜悦 | 铜/20 | 完成记忆序列8。 |
| 愿意和我跳支舞吗? | 金/50 | 完成记忆序列9。 |
| 挺我的朋友 | 铜/20 | 招募五位盟友。 |
| 家园战争 | 铜/30 | 完成一次世界大战模拟程式。 |
| 嗜酒如命 | 铜/10 | 品尝伦敦所有的啤酒品牌。 |
| 没有车票 | 铜/50 | 将五十名敌人踢下火车。 |
| 完美征服 | 铜/20 | 夺下三个帮派据点并完成他们的挑战条件。 |
| 搏击冠军 | 铜/20 | 在三个不同的格斗俱乐部获胜。 |
| 一次四分之一弗隆 | 铜/20 | 在三个不同的街道竞速中获得冠军。 |
| 宝藏猎人 | 铜/20 | 以雅各布或伊薇完成总计十次任何类型的侵攻。 |
| 抓贼人 | 铜/20 | 活捉三名赏金目标。 |
| 空降成功 | 铜/20 | 完成三次圣殿骑士刺杀以及刺杀挑战。 |
| 儿童援助协会 | 铜/20 | 完成五项解放童工的记忆。 |
| 守护天使 | 铜/20 | 成功护送十次盟友的货物运输。 |
| 神人 | 银/30 | 破解所有的伦敦秘密。 |
| 广泛的基础 | 铜/20 | 所有伙伴的忠诚度都达到一级。 |
| 绝非同床异梦 | 银/20 | 所有伙伴的忠诚度达到最高。 |
| 稻草捞针 | 铜/10 | 在同一个稻草堆中杀死五名敌人。 |
| 清理街头 | 金/30 | 征服伦敦所有的行政区。 |
| 多才多艺 | 铜/10 | 取得十项专精。 |
| 城市之轮 | 银/20 | 取得所有的帮派升级。 |
| 工匠 | 铜/20 | 制作等级十的物品。 |
| 巴顿术 | 银/20 | 雅各布学习所有的战斗技能。 |
| 幻影 | 银/20 | 伊薇学到所有的潜行技能。 |
| 世代奇观 | 银/20 | 达到角色等级十级。 |
| 普通罪犯 | 铜/15 | 完成二十次群众事件。 |
| 花语 | 铜/20 | 收集所有的押花。 |
| 历史的学生 | 铜/20 | 收集所有的历史海报。 |
| 收信为徒 | 铜/20 | 收集所有的皇家信件。 |
| 打扫烟囱 | 铜/20 | 在伦敦的所有俯瞰点进行同步。 |
| 导师 | 金/40 | 将所有主线记忆同步率达成百分百。 |
| 狂怒 | 铜/15 | 摧毁二十辆车子。 |
| 你有什么毛病 | 铜/15 | 射击马匹来弄翻五辆马车。 |
| 下面的小心 | 铜/15 | 用吊桶一次解决三名敌人。 |
| 千万别在警察头上动土 | 铜/15 | 劫持二十两警车。 |
| 标准拳击规则 | 铜/15 | 连击数达到四十。 |
| 死亡旋风 | 铜/15 | 执行五十次多重击杀。 |
| 人群中的刀刃 | 铜/15 | 刺杀五十名敌人。 |
| 鸦片危害 | 铜/15 | 用迷幻飞镖同时影响至少四名敌人。 |
| 天降刀刃 | 铜/15 | 利用绳枪滑索在空中刺杀二十名敌人。 |
| 最糟运动精神 | 铜/15 | 使用反制射击杀死五十名敌人。 |
| 毫无怨恨 | 铜/15 | 使用马车撞毁五千个可破坏物品。 |




# 東京ザナドゥ

Falcom 旗下大多数游戏的特点之一就是不走二周目就没法白金，本作也不例外。在上期的攻略里由于篇幅所限，只收录了主线相关的攻略流程，在本期研究中心里，将会为各位送上本作的委托、书本情报、朋友情报、料理、宝箱等内容的收集详解。

| 东京异境 | | Falcom | 动作角色扮演 |
|---|---|---|---|
| PSV | 东京ザナドゥ | | 日版 |
| | 2015年9月30日 | 本地1人 | 对应年龄：12岁以上 |
| | 售价为6480日元 | | |

研究中心 RESEARCH CENTER

文 秋沙雨　美编 NINA

通关时间：约30小时
白金时间：50小时以上
游戏版本：1.03

# 收集详解与剧情解说



## 第1话

## 异界化（イクリプス）

### 4月17日

### 收集要素

**迷宫宝箱**

| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
|---|---|---|
| 忘却の遺迹 | 主线 | キュアポ-ションⅠ×5、リザレクションⅠ×3、フラワ-チュニック |

**书本情报**

| 书籍名称 | 入手地点 |
|---|---|
| 杜宫の风土と历史 | 4月17日，第二校舍图书馆 |
| 杜宫ジャ-ナル・第1号 | 4月17日，オリオン书房 |

**朋友情报**

| 角色 | 入手途径 |
|---|---|
| ハヤト① | 在本校舍2F走廊和ハヤト与コウジ对话 |
| コウジ① | 在本校舍2F走廊和ハヤト与コウジ对话 |
| チヅル① | 在本校舍2F走廊和チヅル对话 |
| ヘキル① | 在本校舍2F走廊和ヘキル对话 |
| エリカ① | 在本校舍3F走廊和エリカ对话 |
| シオカワ教头① | 在本校舍3F走廊和シオカワ教头对话 |
| マサタカ① | 在本校舍3F走廊和マサタカ对话 |
| タナベ① | 在本校舍屋顶和タナベ对话 |
| ハルヒコ① | 在本校舍1F走廊和ハルヒコ对话 |
| ケイコ先生① | 在本校舍1F医务室和ケイコ先生对话 |
| フウカ① | 在本校舍1F医务室和フウカ对话 |
| ノドカ① | 在本校舍1F走廊和ノドカ对话 |
| アユミ① | 在本校舍1F走廊和アユミ对话 |
| マトウ① | 在第二校舍1F走廊和マトウ对话 |
| シズネ① | 在第二校舍图书馆和シズネ对话 |
| ミノル① | 在第二校舍2F走廊和ミノル对话 |
| コウサク① | 在クラブハウス和コウサク对话 |

©2015 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

| 朋友情报 | |
|---|---|
| 角色 | 入手途径 |
| タカシ① | 在クラブハウス和タカシ对话 |
| アヤト① | 在クラブハウス和アヤト、サキ与カレン对话 |
| サキ① | 在クラブハウス和アヤト、サキ与カレン对话 |
| カレン① | 在クラブハウス和アヤト、サキ与カレン对话 |
| マリエ① | 在驿前广场和マリエ与ヒトミ对话 |
| ヒトミ① | 在驿前广场和マリエ与ヒトミ对话 |
| ヤマオカ老人① | 在レンガ小路的カフェ《壹七珈啡店》和ヤマオカ对话 |
| ノブオ① | 在レンガ小路的カフェ《壹七珈啡店》和ノブオ对话 |

## 第2话
# 怪异（グリード）

### 4月27日

#### 委托

| 委托名称 | 眠气覚ましを顶戴（必须） | 委托人所在地 | – |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 100ジエム | 切实度 | 低 |

详情请参照381期的主线攻略。

| 委托名称 | 大切なお财布 | 委托人所在地 | 杜宫学园・本校舍1F |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 200ジエム | 切实度 | 高 |

在本校舍1F和ノドカ对话，然后去屋顶左边调查闪光点之后回去报告。

#### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 琥の小迷宫 | 主线 | キュアポ–シュンⅠ、リザレクシュンⅠ、フラワ–チュニック、钢の欠片×4 |

| 书本情报 | |
|---|---|
| 书籍名称 | 入手地点 |
| 杜宫ジャ–ナル・第2号 | 驿前广场・オリオン书房 |
| 今からのサイフォン入门 | 驿前广场・スタ–カメラ |

| 料理 | |
|---|---|
| 料理名称 | 入手方法 |
| フワフワオムレツ | 主线获得 |
| 焙煎珈啡 | 在レンカ小路的カフェ《壹七珈啡店》购买《壹七レシピ・珈啡》 |
| ぷるぷるあんみつ | 在杜宫商店街荞麦处《玄》购买《秘传レシピ・あんみつ》 |

| 朋友情报 | |
|---|---|
| 角色 | 入手途径 |
| ムネノリ① | 在本校舍3F走廊和ムネノリ对话 |
| サブロ–① | 在クラブハウス的食堂和サブロ–对话 |
| サキ② | 在第二校舍1F走廊和トワ对话 |
| ノドカ② | 完成委托“大切なお财布” |
| ヤマオカ老人③ | 明日香的缘事件 |



©2015 NIHON FALCOM CORPORATION. All rights reserved.



©2015 NIHON FALCOM CORPORATION. All rights reserved.

### 4月28日

#### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 月下の庭园 | 主线 | 风の欠片 X4、柔からポ–クカレ–×3、シティホホツパ–、ブレスポ–ションⅠ、リザレクションⅠ、冰ノ刃 |

| 朋友情报 | |
|---|---|
| 角色 | 入手途径 |
| ケイコ先生② | 在本校舍1F医务室和ケイコ先生对话 |
| ミノル② | 在クラブハウス的食堂和ミノル对话 |
| タカシ② | 在杜宫商店街和タカシ对话 |
| マユ② | 在杜宫商店街的锻冶金屋《倶々乐屋》和マユ对话两次 |
| ヘキル② | 在レンガ小道的カフェ《壹七珈啡店》和ヘキル对话 |

## 第3话
# 神样のいうとおり

### 5月7日

#### 委托

| 委托名称 | 异界サ–チの协力要请（必须） | 委托人所在地 | – |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 200ジエム | 切实度 | 中 |

详情请参照381期的主线攻略。

| 委托名称 | 延滞图书の返却愿い | 委托人所在地 | 第二校舍・图书馆 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 200ジエム、ロイヤルミルクティ– | 切实度 | 中 |

在图书馆与コマチ对话去回收书籍，分别在本校舍3F、站前广场和杜宫商店街的荞麦处《玄》。把书收回来之后别急着拿去给コマチ，在物品栏里进行阅读可以增加“智”。

| 委托名称 | 豆腐屋の魂 | 委托人所在地 | 杜宫商店街 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 300ジエム、できたて豆腐×5 | 切实度 | 高 |

在商店街和タカヒロ对话之后去异界“琥の小迷宫”，在最深处的入口可以捡到喇叭，回去交给タカヒロ。

| 委托名称 | カナのなぜなにクイズ（隐藏委托） | 委托人所在地 | 驿前广场・下方的巴士站 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 200ジエム、びっくりラムネ×3 | 切实度 | 中 |

和两人对话，分别回答“人と人をつなぐ仕組み”、“SNSのアプリの一种”和“みんなで使える邮便局”。

#### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 翠の小迷宫 | 主线 | 月のソ–マ、风の欠片×4、オペラグラス、ブレスポ–ションⅠ |
| 第七灵子结界 | 二周目后，蓬莱町的ゲ–ムセンタ– | 月のソ–マ、2000圆、刚毅、太阳のソ–マ |

### 书本情报

| 书籍名称 | 入手地点 |
|---|---|
| 实录・东京震灾 | 5月7日，第二校舍图书馆 |
| 季刊・ミリタリ−マニア | 5月7日，委托“延滞图书の返却愿い”收回书籍时阅读或者调查图书馆的书柜 |
| 世界のグロ−バル企业 | 5月7日，委托“延滞图书の返却愿い”收回书籍时阅读或者调查图书馆的书柜 |
| 3年F组み・金鯱先生 | 5月7日，委托“延滞图书の返却愿い”收回书籍时阅读或者调查图书馆的书柜 |
| 杜宫ジャ−ナル・第3号 | 5月7日，オリオン书房 |

### 料理

| 料理名称 | 入手方法 |
|---|---|
| かんたん豆腐田乐 | 在オリオン书房处购买《料理探求・豆腐田乐》 |
| 豪快肉うどん | 在第二校舍购买部购买《学食レシピ・うどん》 |
| ジンジャ−ミルク | 在蓬莱町的カフェバ−《N》购买《Nのレシピ・ミルク》 |

### 朋友情报

| 角色 | 入手途径 |
|---|---|
| シズネ② | 在第二校舍图书馆和シズネ对话 |
| アユミ② | 在クラブハウス和アユミ对话 |
| サブロ−② | 在站前广场与サブロ−对话 |
| ソウスケ② | 在杜宫商店街的荞麦处《玄》与ソウスケ对话 |
| ジヘイ② | 在杜宫商店街的锻冶金物《倶々乐屋》与ジヘイ对话 |
| トワ② | 永远的缘事件 |
| ゴロウ② | 吾郎的缘事件 |
| ソラ② | 空的缘事件 |
| リョウタ② | 纯的缘事件 |

## 5月8日

### 收集要素

#### 朋友情报

| 角色 | 入手途径 |
|---|---|
| マサタカ② | 在本校舍3F走廊和マサタカ对话 |
| マリエ② | 在本校舍1F走廊和マリエ对话 |
| ノブオ② | 在クラブハウス的食堂和ノブオ对话 |

## 5月9日

### 收集要素

#### 迷宫宝箱

| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
|---|---|---|
| 妖精の回廊 | 主线 | キュアポ−ションⅠ×2、彩りタコライス×3、灵の欠片×5、ハンマ−Ⅰ |
| 第贰灵子结界 | 主线 | ブレスポ−ションⅡ、リザレクションⅠ、太阳のソ−マ、体操着、钢の欠片×5、キュアポ−ションⅡ、2000圆、鸣神Ⅰ |

#### 书本情报

| 书籍名称 | 入手地点 |
|---|---|
| 不可解な事故とアプリ！？ | 主线 |

#### 朋友情报

| 角色 | 入手途径 |
|---|---|
| ハヤト② | 在クラブハウス和ハヤト对话 |
| シオリ② | 在驿前广场的オリオン书房和ケンイチ对话 |
| ムネノリ② | 在九重神社和ムネノリ对话 |
| テツオ① | 在七星モ−ル1F和テツオ对话 |




# 第4话
# BLAZE−焰の追忆−

## 5月21日

### 委托

| 委托名称 | 消えたランニングシュ−ズ | 委托人所在地 | 杜宫学园・本校舍1F |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 400ジエム | 切实度 | 高 |

接受委托后前往异界迷宫“月下の庭园”的最深处，打倒怪异们之后拿到鞋子，返回去交给タカシ。

| 委托名称 | 运动靴のモニタ−募集 | 委托人所在地 | 杜宫商店街・ヤナギスポ−ツ |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 300ジエム、ストロングソ−ダ×2、ガレットブルトンヌ×2 | 切实度 | 中 |

委托开始后去和空对话，在装备了“Ⅰ−ライトニング”的情况下去任意一个异界迷宫使用飞翔技能和刚击技能各10次之后到ヤナギスポ−ツ去报告。



| 委托名称 | 谜の宝石の调达 | 委托人所在地 | 七星モ−ル・1F |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 400ジエム、ブロンズチャ−ム | 切实度 | 高 |

分别把焰の结晶、风の结晶、钢の结晶、灵の结晶、影の结晶交给コズエ，不够的话可以去蓬莱町的质屋用碎片去换，碎片不够的话就去异界迷宫刷。

| 委托名称 | サキのスパルタ特训（隐藏委托） | 委托人所在地 | 杜宫学园・クラブハウス |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 400ジエム | 切实度 | 高 |

完成上面所有委托后才能触发。进入泳池和サキ对话后开始游泳小游戏，看准时机按L键和R键，进行两次即可，无论输赢都算是完成委托。

### 收集要素

#### 迷宫宝箱

| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
|---|---|---|
| 追忆の遗迹 | 杜宫商店街 | リザレクションⅡ、钢の结晶×3、ボルトⅠ |
| 星霜の灵域 | 二周目后，九重神社 | 灵の结晶×5、月のソ−マ、太阳のソ−マ、疾驱、2000圆 |

#### 书本情报

| 书籍名称 | 入手地点 |
|---|---|
| 东京百鬼夜行 | 蓬莱町的质屋《大黑堂》 |
| 杜宫ジャ−ナル・第4号 | 驿前广场的オリオン书房 |

#### 料理

| 料理名称 | 入手方法 |
|---|---|
| 柔らかポ−クカレ− | 在レンガ小路的カフェ《壹七珈啡店》处购买《壹七レシピ・カレ−》 |
| 杜のきのこパスタ | 在杜宫记念公园的杜のオ−プンカフェ处购买《杜のレシピ・パスタ》 |
| 萌え萌えオムライス | 在七星モ−ル2F的アニメイト杜宫店处购买《萌え料理・オムライス》 |

#### 朋友情报

| 角色 | 入手途径 |
|---|---|
| ユウジ② | 在本校舍2F走廊与ユウジ对话 |
| エリカ② | 在本校舍屋上与エリカ对话 |
| タナベ② | 在クラブハウス的食堂和タナベ对话2次 |
| アオイ② | 在レンガ小路的ギャラリ−《クレイドル》与アオイ对话 |
| テツオ② | 在七星モ−ル1F与テツオ对话 |
| タカシ③ | 完成委托“消えたランニングシュ−ズ” |




## 5月22日

### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 堕龙の洞窟 | 主线 | 太阳のソーマ、グロリアスEX、灵の结晶×4、アーミーTシャツ |
| 星霜の灵域 | 二周目后，九重神社 | 灵の结晶×5、月のソーマ、太阳のソーマ、疾驱、2000圆 |

## 5月23日

### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 苍醒めた废墟 | 主线 | ガレットブルトンヌ×3、アーミーブーツ、影の结晶×4、ブレスポーション Ⅱ、月のソーマ、风兔、4000圆、リザレクション Ⅱ、焰の结晶×4、ダークグローブ |

| 书本情报 | |
|---|---|
| 书籍名称 | 入手地点 |
| 蓬莱町で抗争勃发！？ | 5月23日，主线 |

| 朋友情报 | |
|---|---|
| 角色 | 入手途径 |
| ハルヒコ② | 在蓬莱町与ハルヒコ对话 |
| チアキ③ | 在驿前广场与チアキ对话 |
| ミズハラ② | 在驿前广场的さくらドラッグ与ミズハラ对话 |
| カレン② | 在七星モール1F的输入杂货店《ウエンディ》与キャサリン对话 |
| シオカワ教头② | 在杜宫商店街的荞麦处《玄》与シオカワ对话 |
| アオイ③ | 在レンガ小路与アオイ对话 |

## 第5话
# 迷雾の果てに

## 6月3日

### 委托

| 委托名称 | 亲友への赠り物 | 委托人所在地 | 杜宫学园・本校舍1F |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 400ジエム、カズラのお守り | 切实度 | 中 |

在异界“堕龙の洞窟”调查最深处入口左边树根的闪光点可以获得“幻灯の蔓”，带回去报告就行了。

| 委托名称 | 异界素材の调达 | 委托人所在地 | 杜宫商店街・锻冶金物《倶々乐屋》 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 500ジエム、グロリアスEX | 切实度 | 中 |

需要1个暴威の翼。在七星モール2F探测到的异界“水镜の庭园”打倒“カラミティラース”有一定几率获得。

| 委托名称 | 理想の似颜绘モデル | 委托人所在地 | レンガ小路 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 500ジエム、グロリアスEX | 切实度 | 高 |

前往九重神社找サナエ对话即可完成。

| 委托名称 | ブローチの搜索（隐藏委托） | 委托人所在地 | 杜宫记念公园 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 500ジエム、风の结晶×3 | 切实度 | 高 |

和男孩フウタ对话接受委托之后调查小船就能找到饰品。

### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 水镜の庭园 | 七星モール2F | リザレクション Ⅱ、灵の结晶×5、シャドウレイド Ⅱ |
| 赫奕の要塞 | 二周目后，七星モール1F | 豹尾、6000圆、太阳のソーマ、月のソーマ |

| 书本情报 | |
|---|---|
| 书籍名称 | 入手地点 |
| 日本における宗教・信仰 | 第二校舍图书馆 |
| 杜宫ジャーナル・第5号 | 驿前广场的オリオン书房 |
| 魔法少女まじかる★アリサ | 七星モール2F的アニメイト杜宫店 |

| 料理 | |
|---|---|
| 料理名称 | 入手方法 |
| ずっしりミートコロッケ | 在杜宫商店街的精肉店购买《コロッケのレシピ》 |
| 彩りタコライス | 在蓬莱町的カフェバー《N》处购买《Nのレシピ・タコライス》 |
| モチモチきのこサンド | 在アクロスタワー的展望台《スカイラウンジ》处购买《东京サンド教本》 |

| 朋友情报 | |
|---|---|
| 角色 | 入手途径 |
| マトウ② | 在蓬莱町的カフェバー《N》与マトウ对话 |
| ユキノ② | 在レンガ小路的アンティーク店《ルクルト》与ユキノ对话 |
| フウカ② | 完成委托“亲友への赠り物” |
| ソラ③ | 空的缘事件 |
| ゴロウ③ | 吾郎的缘事件 |
| トワ③ | 永远的缘事件 |

## 6月4日

### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 雾魔の僧院 | 主线 | ブレスポーション Ⅱ、风の结晶×5、天ぷら盛り荞麦×3、バタフライヒール |

| 料理 | |
|---|---|
| 料理名称 | 入手方法 |
| モチモチきのこサンド | 在アクロスタワー的展望台《スカイラウンジ》处购买《东京サンド教本》 |

| 朋友情报 | |
|---|---|
| 角色 | 入手途径 |
| ジュン② | 在本校舍2F的教室里和ジュン对话 |
| ヒトミ② | 在驿前广场的オリオン书房与ヒトミ对话 |

## 6月5日

### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 绯の小迷宫 | 主线 | キュアポーション Ⅱ、太阳のソーマ、クールチョーカー |
| 鸟笼の回廊 | 主线 | 钢の结晶×5、火鼠、リザレクション Ⅱ、グロリアスEX×2、エメラルドジャケット、影の结晶×5、ブレスポーション Ⅱ |
| 魔女の荆城 | 主线 | 6000圆、リザレクション Ⅱ、焰の结晶×5、修罗 Ⅱ、モチモチきのこサンド×3、月のソーマ、ワンド Ⅱ、影の结晶×5、キュアポーション Ⅲ、エリクシル |

| 书本情报 | |
|---|---|
| 书籍名称 | 入手地点 |
| 杜宫だけの浓雾！？ | 主线 |

| 朋友情报 | |
|---|---|
| 角色 | 入手途径 |
| マリエ③ | 在本校舍1F保健室与マリエ对话 |
| ハヤト③ | 在本校舍2F与ハヤト对话两次 |
| ムネノリ③ | 在本校舍3F与ムネノリ对话 |
| アカネ② | 在驿前广场的スタ–カメラ与アカネ对话 |

## 幕间

# 夏の前日

### 6月13日

#### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 千古の灵域 | 主线 | キュアポ–ションⅢ、命脉、月のソ–マ、8000圆、リザレクションⅡ、太阳のソ–マ、エリクシル、ア–マ–Ⅰ |

| 书本情报 | |
|---|---|
| 书籍名称 | 入手地点 |
| 杜宫ジャ–ナル・临时号 | 6月13日，土产处《银ぎつね》 |

| 朋友情报 | |
|---|---|
| 角色 | 入手途径 |
| シオ③ | 志绪的缘事件 |

## 第6话

# 翼、翻るとき

### 6月25日

#### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 奏刻の遗迹 | 主线 | 钢の灵石×3、キュアポ–ションⅢ、风の灵石×3、マジックトランプ |

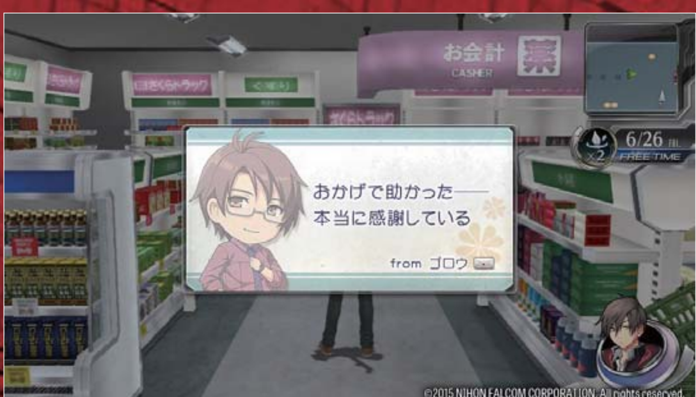
| 朋友情报 | |
|---|---|
| 角色 | 入手途径 |
| ワカバ② | 在七星モ–ル1F和ハルコ对话2次 |

### 6月26日

#### 委托

| 委托名称 | 映画の出演依赖 | 委托人所在地 | 杜宫学园・クラブハウス |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 600ジェム | 切实度 | 高 |

对话之后就开始委托，在拍摄过程中选择“力を込めて堂々と”、“悲哀を込めて问い质す”、“小さく溜息をつきながら”。



©2015 NIHON FALCOM CORPORATION. All rights reserved.



©2015 NIHON FALCOM CORPORATION. All rights reserved.

| 委托名称 | 奇妙な液体の调达 | 委托人所在地 | 杜宫学园・第2校舍1F |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 600ジェム、グロリアスΩ | 切实度 | 中 |

接受委托之后前往异界迷宫“天空の回廊”，打倒最深处的小BOSS拿到“深红の零油”后回去复命。

| 委托名称 | 不登校の我が子 | 委托人所在地 | 驿前广场 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 600ジェム、モリマルウォッチ | 切实度 | 高 |

接受委托后前往蓬莱町的ゲ–ムセンタ–，在上层与ツバサ对话，然后需要获得1000枚游戏币之后才能完成委托，身上钱够多的话可以直接去前台换1000枚游戏币，没钱的话可以考虑去玩钓鱼小游戏来攒钱。

| 委托名称 | ダディの形见（隐藏委托） | 委托人所在地 | 九重神社 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 600ジェム | 切实度 | 高 |

对话之后前往异界迷宫“雾魔の僧院”，在最深处打倒怪异之后回去复命。

#### 收集要素

| 迷宫宝箱 | | |
|---|---|---|
| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| 黄昏の僧院 | 主线 | 灵の灵石×3、漆黑の巨角、焰の灵石×3、樱火 |
| 天空の回廊 | アクロスタワ–的展望台《スカイラウンジ》 | アクロスクッキ–×3、リザレクションⅡ、ブレスポ–ションⅢ、エキサイトパ–カ– |
| 水底の冥狱 | 二周目后，杜宫学园・クラブハウス的游泳池 | 太阳のソ–マ、天慧、月のソ–マ、8000圆 |

| 书本情报 | |
|---|---|
| 书籍名称 | 入手地点 |
| 战中・战后史～国防军と… | 第二校舍图书馆 |
| 杜宫ジャ–ナル・第6号 | 驿前广场的オリオン书房 |

| 料理 | |
|---|---|
| 料理名称 | 入手方法 |
| さっぱり冷やし中华 | 在杜宫学园第2校舍1F购买部购买《学食レシピ・冷やし中华》 |
| ふんわり冰小豆 | 在杜宫商店街的荞麦处《玄》购买《秘传レシピ・冰小豆》 |
| 浓密メロンクレ–プ | 在杜宫记念公园的杜のクレ–プハウス购买《杜のレシピ・クレ–プ》 |

| 朋友情报 | |
|---|---|
| 角色 | 入手途径 |
| アヤト② | 在クラブハウス和アヤト对话 |
| ジヘイ③ | 在杜宫商店街的锻冶金物《倶々乐屋》和ジヘイ对话 |
| ソウスケ③ | 在九重神社的九重流道场和ソウスケ对话 |
| ミズハラ③ | 在驿前广场的さくらドラッグ和ミズハラ对话 |
| テツオ③ | 在七星モ–ル1F的ジャンク屋《城岛无线》和テツオ对话 |
| アカネ③ | 通关异界迷宫“黄昏の僧院”之后，在驿前广场的スタ–カメラ和サトナカ主任对话 |
| アキヒロ③ | 在蓬莱町的ゲ–ムセンタ–玩“ゲ–ト・オブ・アヴァロン”达到レベル7并战胜 |
| カレン③ | 完成委托“ダディの形見” |
| コウサク② | 完成委托“映画の出演依赖” |
| ユウキ③ | 祐骑的缘事件 |
| ミツキ③ | 美月的缘事件 |
| シオリ③与メッセ–ジカ–ド | 栞的缘事件 |
| ゴロウ（メッセ–ジカ–ド） | 吾郎的缘事件 |
| リョウタ（メッセ–ジカ–ド） | 辽太的缘事件 |

## 6月27日

### 收集要素

**迷宫宝箱**

| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| --- | --- | --- |
| 第四灵子结界 | 主线 | ウイングⅡ、影の灵石×3、琥珀の灵油、太阳のソ–マ、6000圆、キュアポ–ションⅢ、レ–ザ–サイトΣ |
| 翼神の神殿 | 主线 | 风の灵石×4、ブレスポ–ションⅢ、リザレクションⅡ、铁心、焰の灵石×4、ハイパ–トレック、月のソ–マ、钢の灵石×4、キュアポ–ションⅢ、8000圆、灵の灵石×4、エリクシル |

**书本情报**

| 书籍名称 | 入手地点 |
| --- | --- |
| リオン紧急入院！？ | 6月27日，主线 |

**朋友情报**

| 角色 | 入手途径 |
| --- | --- |
| リョウタ③ | 在アクロスタワ–和辽太对话 |
| ミノル③ | 在本校舍2F和ミノル对话 |

## 第7话

# 虚空震（ホロウ・クエイク）

## 7月6日

### 收集要素

**迷宫宝箱**

| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| --- | --- | --- |
| 灼焰の洞窟 | 主线 | 妄执の魔爪、焰の灵石×5、王样珈啡タルト×3、アクアレイドⅢ |

## 7月7日

### 委托

| 委托名称 | X.R.Cへの取材 | 委托人所在地 | 杜宫学园・クラブハウス |
| --- | --- | --- | --- |
| 报酬 | 600ジエム | 切实度 | 中 |

对话后分别选择“4月下旬”、“アユミ”、“タブレット”、“THE WITCH OF MISTY CASTLE”、“107号室”、“绮丽な女の声が闻こえる”。

| 委托名称 | 探し人の搜索 | 委托人所在地 | 杜宫记念公园 |
| --- | --- | --- | --- |
| 报酬 | 700ジエム、灵の灵石×3 | 切实度 | 高 |

对话后开始委托，前往驿前广场和タカハシ巡查长对话，然后去オリオン书房与对话，最后去レンガ小路与NPC对话之后完全异界迷宫“绯の小迷宫”的最深处。

| 委托名称 | 时を越える宝物 | 委托人所在地 | 驿前广场・バスタ–ミナル |
| --- | --- | --- | --- |
| 报酬 | 700ジエム、角の御守り | 切实度 | 高 |

开始委托之后前往九重神社的右上调查绘马，然后去杜宫商店街的驮果子屋与婆婆对话，最后在杜宫记念公园的杂木林入口处附近树下调查闪光弹即可。



©2015 NIHON FALCOM CORPORATION. All rights reserved.



©2015 NIHON FALCOM CORPORATION. All rights reserved.

| 委托名称 | サマ–フェスのPR活动 | 委托人所在地 | アクロスタワ–・エントランス |
| --- | --- | --- | --- |
| 报酬 | 700ジエム、5000圆 | 切实度 | 高 |

对话后分别选择“モリマル、只今参上でござる！”、“その场で饮んでしまう”、“刀を拔いて构える”。

| 委托名称 | 水泳锻炼法（隐藏委托） | 委托人所在地 | 杜宫学园屋上 |
| --- | --- | --- | --- |
| 报酬 | 600ジエム | 切实度 | 中 |

在屋顶和サキ对话后前往クラブハウス的泳池，从武道场旁边进去。之后要选择队友进行两次游泳比赛，胜利的话“勇”上升。

### 收集要素

**迷宫宝箱**

| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
| --- | --- | --- |
| 金暗なる废墟 | 杜宫学院・本校舍3F | 风の灵石×5、リザレクションⅡ、坚守、キュアポ–ションⅢ |
| 最果の僧院 | 二周目后，レンガ小路 | 1000圆、太阳のソ–マ、月のソ–マ、月影 |
| 冰树の庭园 | 主线 | 灵の灵石×5、キュアポ–ションⅢ、米式パイロットブ–ツ |

**料理**

| 料理名称 | 入手方法 |
| --- | --- |
| 王样珈啡タルト | 在レンガ小路的カフェ《壹七珈啡店》购买《壹七レシピ・タルト》 |
| スペシャルサングリア | 在蓬莱町的カフェバ—《N》购买《Nのレシピ・サングリア》 |
| 绚烂きのこ锅 | 在驿前广场的オリオン书房购买《料理探求・きのこ锅》 |

**书本情报**

| 书籍名称 | 入手地点 |
| --- | --- |
| 杜宫ジャ–ナル・第7号 | 驿前广场的オリオン书房 |
| SPiKAの轨迹 | アクロスタワ–的アクロスションプ |
| 记念公园の池冻结！？ | 主线 |

**朋友情报**

| 角色 | 入手途径 |
| --- | --- |
| マイ③ | 在本校舍1F和マイ对话 |
| シズネ③ | 在クラブハウス的食堂和シズネ对话 |
| ヒトミ③ | 触发了空的缘事件之后在クラブハウス和ヒトミ对话 |
| サキ③ | 触发委托“水泳锻炼法（隐藏委托）” |
| ハルナ② | 完成委托“サマ–フェスのPR活动” |
| ヘキル③ | 完成委托“X.R.Cへの取材” |
| レイカ② | 在蓬莱町的ゲ–ムセンタ–玩“ゲ–ト・オブ・アヴァロン”达到レベル9并战胜 |
| セイジュウロウ③ | 在蓬莱町的ゲ–ムセンタ–玩“ゲ–ト・オブ・アヴァロン”达到レベル10并战胜 |
| アスカ④与メッセ–ジカ–ド | 明日香的缘事件 |
| ソラ④与メッセ–ジカ–ド | 空的缘事件 |
| ジュン③与メッセ–ジカ–ド | 纯的缘事件 |
| ユウキ（メッセ–ジカ–ド） | 祐骑的缘事件 |
| シオ（メッセ–ジカ–ド） | 志绪的缘事件 |
| ミツキ（メッセ–ジカ–ド） | 美月的缘事件 |
| リオン（メッセ–ジカ–ド） | 璃音的缘事件 |
| トワ（メッセ–ジカ–ド） | 永远的缘事件 |



## 7月8日

### 收集要素

**迷宫宝箱**

| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
|---|---|---|
| 钢血の炼狱 | 主线 | ブレスポ–ションⅢ、影の灵石×5、ウインドシェルⅢ、钢の灵石×5、スペシャルサングリア×3、リザレクションⅡ、米式フライトジャケット |
| 虐神の要塞 | 主线 | ブレスポ–ションⅢ、チタニウムウォッチ、灵の灵石×8、キュアポ–ションⅢ、10000圆、焰の灵石×8、海神Ⅲ、风の灵石×8、刚鱼の硬皮、月のソ–マ、修罗Ⅲ、钢の灵石×8、影の灵石×8、エリクシル、太阳のソ–マ |

**朋友情报**

| 角色 | 入手途径 |
|---|---|
| ハルヒコ③ | 在本校舍1F和ハルヒコ对话 |

## 最终话

# そして、夜は明ける

## 7月8日

### 委托

| 委托名称 | 至高の具足（隐藏委托） | 委托人所在地 | 杜宫商店街・锻冶金物《倶々乐屋》 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 800ジェム | 切实度 | 中 |

和マユ对话接受委托之后在异界迷宫“《冥》の柱”和异界迷宫“《劫》の柱”的宝箱里捡取“ヒヒイロカネ”，然后就能选择制作男性或女性的最强防具。任务结束后能够使用合成功能继续制作防具或足具，前提是要在迷宫里找到“ヒヒイロカネ”。

### 收集要素

**迷宫宝箱**

| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
|---|---|---|
| 《冥》の柱 | 主线 | 灵の灵石×10、スティ–ルレイドⅢ、キュアポ–ションⅢ、月のソ–マ、影の灵石×10、ヒヒイロカネ |
| 《劫》の柱 | 主线 | リザレクションⅡ、钢の灵石×10、ゴ–ルドバングル、12000圆、ヒヒイロカネ、风の灵石×1 |
| 《炼》の柱 | 主线 | 太阳のソ–マ、特上カツ丼×3、エリクシル、ブレスポ–ションⅢ、ヒヒイロカネ、焰の灵石×10 |

**书本情报**

| 书籍名称 | 入手地点 |
|---|---|
| 杜宫市内での异常现象 | 主线 |

**料理**

| 料理名称 | 入手方法 |
|---|---|
| めろめろメロンパフェ | 七星モ–ル的アニメイト杜宫店购买《萌え料理・パフェ》 |
| 特上カツ丼 | 杜宫商店街的荞麦处《玄》购买《秘传レシピ・カツ丼》 |

**朋友情报**

| 角色 | 入手途径 |
|---|---|
| リオン④ | 璃音的决战前夜事件 |
| リョウタ④ | 攻略《劫》の柱之后，在杜宫商店街和辽太对话 |




**朋友情报**

| 角色 | 入手途径 |
|---|---|
| ノブオ③ | 攻略《劫》の柱之后，在第二校舍1F和ノブオ对话 |
| エリカ③ | 攻略《劫》の柱之后，在本校舍3F和エリカ对话 |
| ユキノ④ | 攻略《劫》の柱之后，在アンティ–ク店《ルクルト》和ユキノ对话 |
| サブロ–③ | 攻略《劫》の柱之后，在七星モ–ル1F和サブロ–对话 |
| アユミ③ | 攻略《劫》の柱之后，在クラブハウス的食堂和アユミ对话2次 |
| アヤト③ | 晚上，在本校舍1F和アヤト对话 |
| シオカワ教头③ | 晚上，在クラブハウス的食堂和シオカワ对话 |
| ヤマオカ老人④ | 在レンガ小路的カフェ《壹七珈啡店》和ヤマオカ对话 |
| マユ④ | 完成委托“至高の具足（隐藏委托）” |

## 7月9日

### 委托

| 委托名称 | 炊き出しの手伝い（隐藏委托） | 委托人所在地 | 杜宫学园・クラブハウス |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 800ジェム、あつたかちゃんこ汁×3 | 切实度 | 高 |

和アオイ对话之后需要给她ミ－ド、アンブロシア、サンエッグ、ム－ンシ－プ、スタ－トリュフ各5个，能够去蓬莱町的质屋《大黑堂》进行兑换获得，也能够在异界迷宫打箱子获得。




| 委托名称 | SPiKAメンバ–の捜索（隐藏委托） | 委托人所在地 | 七星モ–ル1F |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 800ジェム | 切实度 | 高 |

和坐着的マネ－ジャ－对话之后，分别前往蓬莱町和杜宫记念公园收集情报，然后从大地图上新出现的ガ－ド下、总合病院和废工场进入，三个地点都有一场战斗，全部胜利之后委托完成。

| 委托名称 | 异界症例の治疗药（隐藏委托） | 委托人所在地 | 蓬莱町・ゲ–ムセンタ– |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 800ジェム、おしるこサイダ–×3 | 切实度 | 高 |

和倒下的婆婆对话开始委托，前往质屋《大黑堂》拿到“灼热草”，然后去七星モ－ル2F左边的占卜屋拿到“冰晶花”即可复命。

### 收集要素

**迷宫宝箱**

| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
|---|---|---|
| 灾厄の匣《パンドラ》 | 主线 | キュアポ–ションⅢ、月のソ–マ、风の灵石×10、焰ノ刃Ⅲ、リザレクションⅡ、影の灵石×10、ブレスポ–ションⅢ、キュアポ–ションⅢ、太阳のソ–マ、冰ノ刃Ⅲ、ブレスポ–ションⅢ、钢の灵石×10、キュアポ–ションⅢ、リザレクションⅡ、雷ノ刃Ⅲ、リザレクションⅡ、ブレスポ–ションⅢ、钢ノ刃Ⅲ、キュアポ–ションⅢ、焰の灵石×10、龙骑、ブレスポ–ションⅢ、焰の灵石×10、影ノ刃Ⅲ、キュアポ–ションⅢ、エリクシル |

**书本情报**

| 书籍名称 | 入手地点 |
|---|---|
| 最终决战直前！？ | 主线 |

**朋友情报**

| 角色 | 入手途径 |
|---|---|
| シオ④ | 在杜宫商店街的荞麦处《玄》和マナミ对话后在店外和カンジ对话 |
| ユウジ③ | 在本校舍2F和ユウジ对话 |
| タナベ③ | 在本校舍1F和タナベ对话 |
| セイジュウロウ④ | 在本校舍屋上和セイジュウロウ对话 |
| コウサク③ | 在クラブハウス的食堂和コウサク对话 |
| ジヘイ④ | 在杜宫商店街的锻冶金物《倶々乐屋》和ジヘイ对话 |
| アカネ④ | 在驿前广场的スタ–カメラ和アカネ对话 |
| ミズハラ④ | 完成委托“异界症例の治疗药（隐藏委托）” |
| アオイ④ | 完成委托“炊き出しの手伝い（隐藏委托）” |
| ハルナ③ | 完成委托“SPiKAメンバ–の捜索（隐藏委托）” |
| アキラ③ | 完成委托“SPiKAメンバ–の捜索（隐藏委托）” |
| ワカバ③ | 完成委托“SPiKAメンバ–の捜索（隐藏委托）” |

# Epilogue

# 想い、紡がれた明日へ

## 7月24日

### 日常探索

重新看了一遍剧情之后途中会出现选项，选择“缘のカケラを使用する”，剧情后需要去五个地方收集钥匙，地点在大地图上已经有标示，顺路可以去做本章的委托。

除了有一把是在九重神社和サナエ对话抽おみくじ获得之外，有一把是要完成委托“十年来の再会（必须）”才能获得，其他三把是要通关三个异界迷宫才能拿到。从驿前广场的巴士站坐到神山温泉的中庭能探测到“古神の洞窟”，在杜宫记念公园有“圣杯の荆城”，アクロスタワ－的アクロスシアタ－有“光芒の宫殿”。这三个迷宫都没有BOSS，只要走完全程就行了。

### 异界“古神の洞窟”

迷宫只有一层，这里会有冰层，在入口附近的大房间需要上到上层跳到左上的房间才能前进，顺着路前进至尽头前的大房间，打开左下的门就能看到开门机关。

### 异界“圣杯の荆城”

迷宫只有一层，小心机关，需要打开三处机关才能前往终点。

### 异界“光芒の宫殿”

迷宫只有一层，周围的机关比较多，先去左下的位置打倒敌人之后顺着路来到右上的位置再打倒一批敌人，这时通往终点的门就会打开了。

### 日常探索

钥匙收集完毕后去到住宅街前往真正的最终迷宫“万古の神域”，一进入就是BOSS战，所以建议先做好补给工作再去开门。

### 异界“万古の神域”

**九尾ノ白兽（境界の守护者）**

固定队员为洸。BOSS的弱点属性会随时变化。需要注意的是BOSS的各属性范围攻击，一定几率还会放出全屏攻击。当BOSS的HP下降时一定几率会到周围的植物处补HP，将植物打掉后它就不能补HP了。




### 委托

| 委托名称 | 十年来の再会（必须） | 委托人所在地 | 杜宫商店街 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 1000ジエム | 切实度 | 高 |

在商店街和マナミ对话，然后分别去驿前广场和アクロスタワ－的展望台，最后再和展望台的セイジ对话，选择“十年ぶりの杜宫市はどうですか”、“亲父さんが嫌いて家出を……？”和“わだかまりがあるからこそ会うべきだ”。

| 委托名称 | 续・映画の出演依赖（隐藏委托） | 委托人所在地 | 杜宫学园・クラブハウス |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 1000ジエム | 切实度 | 中 |

前提是要在第6话完成委托“映画の出演依赖”之后才能触发，在クラブハウス和マユ对话后开始摄影，选择“笑颜で”、“笑颜で”、“真剑に”。




| 委托名称 | 特别代行サマ－ライブ！（隐藏委托） | 委托人所在地 | 杜宫记念公园 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 1000ジエム | 切实度 | 高 |

在舞台旁边和市役所员对话，然后从アクロスタワ－前往アクロスシアタ－触发剧情，之后分别去杜宫商店街和豆腐屋タカヒロ对话，去驿前广场和オサム对话，去アクロスタワ－的エントランス和ウララ对话，全部完成后回去找市役所员报告。

| 委托名称 | 幻の少女を追って（隐藏委托） | 委托人所在地 | レンガ小路 |
|---|---|---|---|
| 报酬 | 1000ジエム | 切实度 | 高 |

在レンガ小路咖啡馆旁边的小巷子里和サカキ对话，去アンティ－ク《ルクルト》找ユキノ，然后去九重神社找ソウスケ，最后去七星モ－ル2F左边与占卜屋对话。从杜宫记念公园前往杂木林之后即可完成委托。

### 收集要素

**迷宫宝箱**

| 迷宫名称 | 进入地点 | 宝箱内容 |
|---|---|---|
| 古神の洞窟 | 主线 | 月のソ－マ、エリクシル、影の灵石×15、15000圆、ヒヒイロカネ |
| 圣杯の荆城 | 主线 | カオスミラ－ジュ、ブレスポ－ションⅢ、リザレクションⅡ、ヒヒイロカネ |
| 光芒の宫殿 | 主线 | ア－クボルト、リザレクションⅡ、太阳のソ－マ、キュアポ－ションⅢ、ヒヒイロカネ |
| 《终》の柱 | 二周目后，杜宫学园・第二校舍2F | 5000圆、エリクシル、斑鸠 |

**书本情报**

| 书籍名称 | 入手地点 |
|---|---|
| 杜宫ジャ－ナル・特别号 | 驿前广场的オリオン书房 |
| サマ－フェス速报！！ | 在委托“特别代行サマ－ライブ！”期间与豆腐屋タカヒロ对话之后 |

**朋友情报**

| 角色 | 入手途径 |
|---|---|
| ユウキ④ | 在アクロスタワ－的展望台《スカイラウンジ》和アオイ对话 |
| ノドカ③ | 在本校舍1F和ノドカ对话 |
| フウカ③ | 在本校舍1F和フウカ对话 |
| ケイコ先生③ | 在本校舍1F和ケイコ对话 |
| チヅル③ | 在本校舍2F和チヅル对话 |
| マサタカ③ | 在本校舍3F和マサタカ对话 |
| マイ④ | 在クラブハウス和マイ对话 |
| マトウ③ | 在第二校舍1F和マトウ对话 |
| キョウカ④ | 在七星モ－ル1F和キョウカ对话 |
| ミクリヤ④ | 完成委托“特别代行サマ－ライブ！（隐藏委托）” |
| レイカ③ | 完成委托“特别代行サマ－ライブ！（隐藏委托）”后在杜宫记念公园和レイカ对话 |

**M核心的收集**

| M核心 | 属性 | 入手方法 |
|---|---|---|
| オ－トクレ－ル | 焰 | 集齐了目前为止能收集到的所有朋友情报后去学校找タナベ对话，一周目也能够拿到 |
| アルカディア | 风 | 在蓬莱町的ゲ－ムセンタ－玩“ゲ－ト・オブ・アヴァロン”的レベル10并连胜两次 |
| ギャラホルン | 钢 | 在杜宫商店街的锻冶金物《倶々乐屋》购买 |
| プレアデス | 灵 | 在七星モ－ル1F的ジャンク屋《城岛无线》兑换 |
| メルクリウス | 灵 | 在驿前广场的スタ－カメラ购买 |
| イルミナティ | 影 | 在杜宫纪念公园玩滑板游戏，通关コ－スA（上级） |
| ギンヌガガップ | 影 | 在“智、勇、仁”三项数值全满的情况下去九重神社向ソウスケ报告 |






研究中心 RESEARCH CENTER

**《变形金刚 毁灭战士》已经发售一段时间了，想必各位读者也都在本作的白金 / 全成就之旅上奋战了吧。本作并不是一款很难白金 / 全成就的游戏，但也具备部分难点。本次的研究便会为大家带来本作的高难度全章节 SS 评价指南，以及挑战模式的相关解析，希望能够对大家有所帮助。**

| 变形金刚 毁灭战士 | | Activision | 动作 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | Transformers Devastation | | 美版 |
| | 2015年10月6日 | 本地1人 | 对应年龄：13岁以上 |
| | 售价PS4/PS3/XOne/X360：49.99美元 | | |

文 乙太
美编 心の永恒

# Commander难度全章节SS评价指南

## 注意点

1. 对于主线流程中的大部分任务，无伤加最速的 400 分是达不到获得 SS 级评价的标准的。因此，大部分情况下都要使用特殊的招式来获得奖励分。在所有攻击招式中，单次的冲刺攻击能够获得 20 分的分数加成，因此大部分任务都推荐采用冲刺攻击的方法刷分。冲刺攻击的次数一般在 25 次左右就能获得 SS 评价，如果能够保证无伤的话，冲刺攻击的次数可以适当减少。

2. 冲刺攻击直接在加速状态下就能发动，而且在击中敌人后按 × 键 /A 键跳起，之后再按 R1 键 /RB 键变形进入汽车状态，就能让角色瞬间再次处于加速之中，之后便能接着使用冲刺攻击，用这个方法能够连续攻击同一名敌人，对付一些陷入硬直中的 BOSS 尤为有效。

3. 由于需要刷一定次数的冲刺攻击，因此我方角色的攻击力并不能过高，推荐角色各项属性等级在 32 左右的时候进行挑战，这样就能保证角色的攻击力足够，但是又不会太快把敌人打死。此外，大黄蜂的冲刺回旋踢范围过大，因此不推荐用这招来刷分。

4. 主线任务中有不少任务无法通过冲刺攻击进行刷分，因此在进行全章节 SS 挑战之前，要刷出一把威力足够的激光枪以及一把威力足够的机枪，用来快速解决一些与远程敌人的战斗。此外，在与大力神、飞天虎这种大型敌人的战斗中，用机枪爆头能够快速获得奖励分，因此大可不必使用冲刺攻击来赚取分数。

5. 按照上述的方法，大部分任务的 SS 评价能够轻松拿到手，当然也有小部分任务有需要注意的地方，小编将在下文中为大家列举出来。部分任务的 SS 评分较为严苛，可能要 600 分以上，所以在保证其他任务 SS 评价能够到手的情况下，每个章节有一到两个任务只获得 S 评价是没有关系的，可以依靠章节的特殊奖励分来补足。




6. 由于游戏无法手动保存，所以对于章节一、章节二这种任务较多的关卡，推荐大家每完成一个任务，就退回系统将存档备份到云端或者移动硬盘。这样的话，如果下一个任务没有获得 SS 评价，就能把存档拷贝回来直接再次挑战，可以省去许多重复劳动的时间。

## 难点任务说明

**●任务1-2**

因为有同伴在场，因此必须迅速用冲刺攻击连续撞击近战杂兵刷够分数，防止敌人被同伴打死，楼顶的空袭者可以留到最后再解决。

**●任务1-3**

用大力神的战斗只需要用一把机枪或狙击枪对其头部进行攻击就能赚取爆头的奖励分，可以通过回避攻击的瞬间进行瞄准来进入子弹时间，这样就能更为轻松地瞄准头部了。

**●任务1-4**

本任务敌人均为远程的空袭者，不过无需拿特殊奖励分，用高威力远程武器迅速清理敌人，最速且无伤即可 SS，之后的任务

© 2015 Activision Publishing, Inc.

1-8 达成 SS 方法与 1-4 一致。

**●任务1-13**

同样是几个远程敌人的组合，不过本任务的 SS 分数标准有所提高，必须要无伤加最速，并且对至少三名敌人进行爆头，获得 450 分以上的分数才能获得 SS 评价。

**●任务2-2**

虽然敌人是一堆空袭者，不过也可以趁他们落地时对他们使用冲刺攻击来刷分，注意不要使用多余的攻击。全程用冲刺攻击的话，保持无伤状态通过即可获得 SS 评价。

**●任务2-3**

本任务中的警卫机器人不能利用冲刺攻击刷分，比较保险的打法是优先清理掉杂兵，但是不要攻击警卫机器人。此时它会非常缓慢地进行移动，并且朝玩家发射子弹，紧随其后不断躲避其发射的子弹，就能获得进入专注时间的奖励分，不过一次的奖励分数只有 5 分，建议刷 100 次左右再将敌人击败，以免分数不足以获得 SS 评价。

**●任务2-4**

需要注意的是，如果用冲刺攻击把机械昆虫直接撞到墙壁上的话，基本上是会把它们一击必杀的，而且很难避免。因此，之后所有与机械昆虫的战斗要尽量保证无伤，这样能够保证在冲刺攻击使用次数不多的情况下获得 SS 评价。

**●任务2-7**

射机械昆虫的小游戏无法使用冲刺攻击，不过只需要无伤加最速即可获得 SS 评价，保证在 1 分钟左右完成任务即可。

**●任务3-1**

本任务中红蜘蛛会一直飞在空中，因此无法使用冲刺攻击刷分，不过如果玩家不攻击他的话，他就会和任务 2-4 中的警卫机器人一样，一边缓慢移动一边朝玩家发射子弹，利用其发射的子弹刷 100 次左右的专注时间必然能够获得 SS 评价。

**●任务3-8**

追逐战中是无法使用冲刺攻击的，而用射击进行攻击的话回报也很低，推荐回避掉敌人攻击后，直接利用专注时间近身连击，迅速将闪电的血槽打空，最速且无伤即可获得 SS 评价。

**●任务4-2**

大桥沿路的敌人是可以不打的，直接行驶到桥的门口触发强制战斗。敌人中有几个重装兵，对他们使用冲刺攻击 20 次左右，并且保证无伤即可。

**●任务4-3**

与汽车大师的追逐战中可以适当使用冲刺攻击赚取分数，与汽车大师的战斗中想要刷冲刺攻击的同时保证无伤较有难度，建议刷 30 次以上保证分数充足。

**●任务4-4**

由于有同伴在场，必须优先对同伴正在攻击的敌人使用冲刺攻击，由于后面几波敌人比较难缠，必须优先保护同伴，建议用第一波敌人把分数刷够。

**●任务5-1**

红蜘蛛经常会变身成飞机，变成飞机时可以用追击型的变形攻击将其打回人形。不过他经常能回避掉冲刺攻击，因此比较保险的高评价方法是刷 100 次专注时间，当然如果能保证无伤的话，次数可以适当减少。

**●任务6-2**

保护同伴的任务必须注意好同伴的安全，如果同伴被围攻的话就要优先放弃刷分快速解决敌人，利用抓住平台的机械臂刷分是不错的选择。

**●任务6-4**

趁守卫机器人瞄准时跳起，用近战连击攻击它，伤害够高的话就能将其打晕，此时迅速利用冲刺攻击进行刷分，一般能刷 5 次左右。在其眩晕状态过后迅速打空它的血槽，无伤的情况下为 SS 评价。

**●任务7-2**

比较麻烦的任务，敌人都是空袭者，而且同伴会帮忙清理，所以完全靠冲刺攻击刷分比较困难。本任务的高评价需要玩家拥有一把高威力的远程武器，比如 S 级以上的激光枪。开场后抓准时机迅速对敌人使用 5 次冲刺攻击，之后迅速用远程武器把敌人清理干净，无伤且时间控制在 30 秒以内方可获得 SS 评价。

**●任务7-5**

优先破坏掉场上障碍，之后直接用高威力远程武器解决敌人，最速且无伤即可获得 SS 评价。

**●任务7-7**

在汽车形态下，绕着圆形场景外侧行驶，并且瞄准目标射击，即可避开屏障直接攻击敌人，最速且无伤即可获得 SS 评价。



# 挑战模式全任务解析

## 任务01

敌人一共有三波，都是最基本的近战兵加空袭者的组合，可以利用回避后的专注时间优先用远程武器解决掉空袭者，否则会被不停骚扰。此外，第二波敌人开始会出现盾牌兵，需要注意，可以直接用激光武器解决。想要获得SS评价的话，直接用冲刺攻击刷分即可，之后的任务基本也是如此。



## 任务02

本任务比较麻烦，需要同时对付大力神的六个分体，而且不像流程中那样有同伴吸引火力。敌人的攻击欲望很强，如果用近战武器直接进行攻击的话，很容易陷入被围殴的境地。推荐打法是用在汽车模式下与他们迂回，再抓准时机用冲刺攻击接变形攻击的方法连击，顺便还能刷奖励分。六名敌人都被打败后，他们会合体成大力神，大力神对付起来相对轻松，不过伤害很高，必须谨慎对待以免前功尽弃。



## 任务03



敌人均为机械昆虫，数量很多而且会不断增援，用正常打法来打比较麻烦。在开启了辅助瞄准的情况下，建议在汽车模式下与敌人周旋，并且不按瞄准键用机枪、激光炮等高射速远程武器进行射击，这样就能依靠辅助瞄准轻松击中敌人。除此之外，只需注意躲避好落雷与爆炸液体即可。

## 任务04

敌人是各种近战兵的组合，前面两波敌人没什么威胁，正常打法就能轻松解决。第三波敌人会有三名重装近战兵同时登场，除此之外还有两名普通杂兵。重装兵虽然出手慢，但是伤害高，而且某些招式判定范围极大，被三名同时围攻的话很容易被打到。建议优先把杂兵清理掉后，用远程武器来对付重装兵。如果想要用正常打法的话，利用好专注时间十分重要。

## 任务05

本任务的敌人配置种类比较杂，不过对付起来不算困难。第二波敌人中除了会有两名重装兵外，还会有机械昆虫中的反冲，都是属于擅长近战的敌人，与他们进行贴身战会打得较为辛苦，建议在汽车形态下用远程武器对付，只需注意好反冲的飞踢，以及重装兵的跳砸攻击即可。注意在即便驾驶状态中，也是能能使用翻滚进行回避的。

## 任务06



本任务的敌人是各种类型的空袭者，他们依然会在空中乱窜并骚扰玩家。依然用之前的方法，进入驾驶状态用远程武器扫射即可快速解决战斗，基本没什么难度。

## 任务07

同样没有任何难点的任务，比较麻烦的盾牌兵直接用激光武器来击破即可。不过注意第三波敌人中会有重装兵干扰，在回避重装兵的攻击后，利用激光武器攻击盾牌敌人是一个不错的选择。

## 任务08



第一波敌人没什么难点，第二波会有机械昆虫中的炸弹和弹片与其他类型的敌人同时登场，场面较为混乱。优先把杂兵解决掉，弹片与炸弹打法与流程中并无区别，注意躲避好他们的落雷和爆炸液体即可。

## 任务09

本任务需要同时对付红蜘蛛和闪电两名BOSS级敌人，不过红蜘蛛的攻击总体而言威胁不大，闪电则依然近身招式和远程火力一样凶猛。因此需要优先对付威胁较大的闪电，注意回避好他的攻击，此时红蜘蛛会不断变成飞机形态进行骚扰，注意躲避他的导弹。解决闪电后，红蜘蛛就容易对付多了，他在变成飞机后直接用狙击枪射击就能将其打回人形，之后与其进行贴身战即可。

## 任务10

比较麻烦的任务，需要同时对付红蜘蛛、惊天雷与闹翻天这三名动作敏捷的BOSS级敌人。三名敌人都会不时变身成飞机在空中盘旋，并发射导弹进行攻击，必须保持不断地快速移动才能躲避。依然推荐在驾驶状态中使用远程武器攻击的战术，不过因为有三名BOSS级敌人，武器的EN很容易就会耗光，因此一定要准备好足够的EN回复道具。



## 任务11

一开始需要对付汽车大师与杂兵，汽车大师的攻击方式和流程中无区别，不过有杂兵的骚扰。但是这里不能先打杂兵，因为把最弱的近战兵打倒后，就会有更强的杂兵进行增援，无视杂兵直接集火汽车大师即可。把汽车大师打倒后，飞天虎会登场，这个大型BOSS的打法依然与流程中一样，并没有什么难度。

## 任务12

本任务需要同时对付声波与震荡波这两名BOSS，声波召唤的小机器人可以不用理会，因为即便打倒他们，声波也会召唤出其他的机器人。而相比声波，震荡波的大范围远程攻击对于玩家的威胁会比较大，因此需要优先解决掉震荡波，尽量与他贴身，如果他释放出分身的话，则要优先把分身击倒，否则场面会十分混乱。把震荡波击倒后，剩下的声波便不足为惧了。



## 任务13

本任务需要同时对付威震天和红蜘蛛两名BOSS级敌人，红蜘蛛一如既往地没有存在感。而威震天采用的是最终战时的攻击模式，对付起来有一定难度。注意躲避场景中的火柱攻击，可以尝试利用冰冻或麻痹武器将其行动封住后进行速杀。

## 任务14

本任务需要对付克隆汽车人，他们会以大黄蜂、横炮、千斤顶、钢锁以及擎天柱的顺序依次登场。他们会装备初期登场时配备的武器，并且和玩家一样会使用冲刺攻击以及必杀攻击。大黄蜂整体而言很好对付，没有什么特别需要注意的地方。横炮的连续斩击起手




较快，而且被命中的话就需要承受较大的伤害，建议在回避了其远程攻击或冲刺攻击后进行反击；千斤顶登场时便会装备能量盾，需要用冲刺攻击破坏，此后每过一段时间他便会装备能量盾，并且用远程武器进行攻击，用冲刺攻击不仅能够把盾牌破坏掉，还有很大几率让其陷入僵直状态，之后便是输出的好时机；钢锁主要会在恐龙状态下进行攻击，尽管伤害很高，但攻击起手较慢，很容易回避，注意不贪刀即可，注意要回避他的投技攻击；擎天柱作为敌人登场时还是十分强力的，攻击起手较快，而且伤害高，必杀技的范围也很大，不过其必杀技在发动一瞬间是可以用翻滚躲避的。高难度下建议用异常状态武器封住其行动，之后将其速杀。

## 任务15

需要同时对付威震天与震荡波这两名比较麻烦的BOSS级敌人，一开始只需对付威震天一人，但是不要掉以轻心，在他血量降到一半左右时，震荡波便会登场。由于两名BOSS都会使用范围攻击，所以想要安稳地接近BOSS进行攻击比较困难，不过好在震荡波的血量较少，利用远程武器将其速杀是可行的。当然，低难度下也可以考虑使用异常状态武器封住BOSS的行动将他们速杀。

## 任务16

需要同时对付威震天和克隆擎天柱，高难度下可以说是最难对付的BOSS挑战，稍有不慎就会被秒掉。本任务没有特别的技巧，对玩家的操作要求较高，建议优先解决掉会大范围攻击的威震天，之后就能安心对付擎天柱了，依然建议在低难度下挑战此任务。

## 任务17



依然是对付克隆汽车人的任务，不过与任务14相比难度要高一点，大黄蜂与钢锁、千斤顶与横炮会一同登场，不过好在克隆擎天柱不会有帮手，经历了任务14，玩家在熟悉了他们的攻击模式后，想要通过本任务的高难度并不算特别困难。

## 任务18

本任务是与霸天虎BOSS的连战，不过没有杂兵骚扰。最先登场的是闪电和声波，干掉其中一人后震荡波会登场，再干掉其中一人后红蜘蛛则会登场。建议优先解决会改变地形的声波，之后迅速解决烦人的震荡波，剩下的闪电与红蜘蛛就很好对付了。

## 任务19

十分简单的一关，一开始是配置混杂的杂兵战，将杂兵解决干净后大力神会登场，打败大力神后即可过关，没有什么特别需要注意的难点。

## 任务20

本任务是一场持久战，除威震天、大力神、声波以外的敌人都会登场一遍，因此高难度下建议准备好充足的回复道具。由于BOSS级敌人都会和杂兵一起登场，建议先在驾驶状态中用高威力远程武器清理掉杂兵，之后再对付皮糙肉厚的BOSS。任务最后飞天虎再次登场，不过此时的玩家对付他应该是游刃有余了，将其打倒后即可过关。



## 任务21

同样是一场持久战，高难度下需要在战前准备好充足的回复道具。除了各种各样的杂兵外，霸天虎BOSS与克隆汽车人会交替登场，最后还要依次解决威震天和擎天柱才能完成任务，建议后期获得高威力武器后才来挑战。

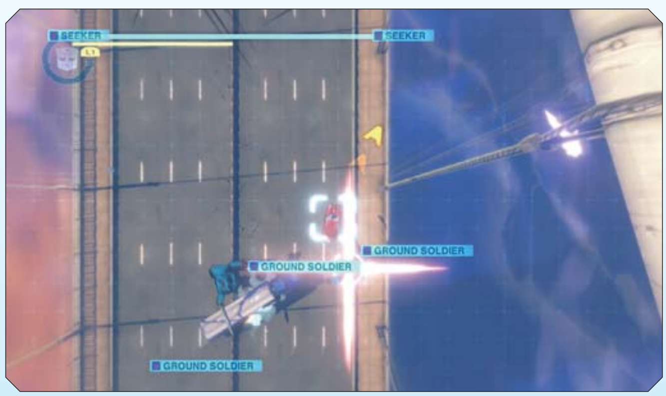
## 任务22



比较有趣的一个任务，本任务需要中会出现分支战点，解决掉每个场景中的敌人，或解开简单的谜题后，场景中央就会出现一至三个传送点，不同的传送点到达的场景会有所不同，除了会出现不同配置的敌人外，还会有宝箱房间，因此在本任务中刷宝箱是不错的选择。不过无论走哪一条分支，最后都需要在宇宙空间中战胜威震天才能完成任务。

## 任务23

本任务为普通的杂兵连战，不过视角会变为俯视角。俯视角状态下不仅更容易看清敌人的位置，而且瞄准也会更加方便，准备一把高威力的激光枪或机枪便能轻松完成本任务。



## 任务24

俯视角状态下与机械昆虫的连战，虽然昆虫们攻击会使场面十分混乱，但是只要利用高威力的远程武器扫射就能轻松完成任务。

## 任务25

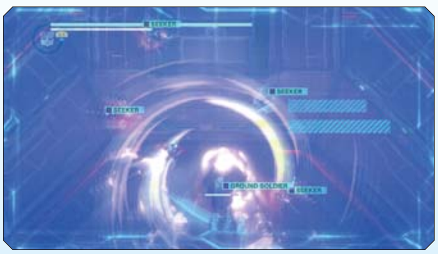


同样是俯视角的战斗，敌人除了杂兵还会有惊天雷与闹翻天，不过用远程武器很好对付。需要注意的是红色的爆炸昆虫，尽量远距离优先把它们解决掉。

## 任务26

俯视角的杂兵战，没有什么难点，用远程武器清理掉沿路的敌人即可，注意优先解决掉空袭者和机械昆虫，一些昆虫会趴在两侧的房子上，俯视角下比较难观察到，在断桥的一侧解决掉几个空袭者后即可完成任务。

## 任务27



同样是俯视角下的任务，沿路出现的杂兵直接用远程武器解决即可。最后大力神的六个分体会再次登场，高难度下依然算是一个难点，而且俯视角下较难观察敌人的动作，不过打法并没有什么太大变化，依然推荐使用冲刺攻击后迅速跳起取消，之后变成汽车远离，之后找准机会再次使用冲刺攻击的方法对付，循环数次解决掉几个分体后，用正常打法快速结束战斗即可。

## 任务28

本任务需要在3分钟的限制时间内保证同伴不被干掉，与流程中不同的是，该任务不会有其他同伴进行支援，并且敌人是源源不断出现的。一开始的敌人只有近战兵与空袭者，不拿盾牌的近战兵会直接冲向需要保护的队友，优先对付靠近的近战兵以及空袭者，盾牌兵可以先不管。剩余时间到2分钟时，敌人会变为机械昆虫，他们对于同伴的威胁更大，如果敌人聚集得比较多的话，可以用必杀技解决。20秒左右会有一波爆炸虫，高难度下面可以秒杀同伴，可以提前切换好远程武器将他们清除。




## 任务29

本任务需要同时保护两名正在作业的同伴，限制时间同样为3分钟，不过会有另一名同伴帮忙对付敌人。任务中有不少精英级敌人，依然需要优先解决空中的空袭者，被同伴吸引住火力的敌人可以不管，专心对付那些对保护目标有威胁的即可。经过1分钟后，会有大力神的分体登场，优先将他们打倒即可。




## 任务30

依然是保护同伴的任务，敌人中会出现重装兵，不过仍然不用管被帮忙的同伴吸引住火力的敌人。经过1分钟后大力神会登场，不过他离保护目标有一定距离，此时不用管杂兵优先将其解决，之后撑到倒计时结束就能轻松完成任务。

## 任务31

需要保护的同伴分别在两条道路上，不过只需要在两条道路的岔路口拦截住敌人便可，打法依然没有变化。1分钟左右时会有一批自爆虫出现，注意用远程武器迅速解决掉。

## 任务32

最后一个需要保护同伴的任务，会有两名同伴在场上帮忙。开场就会有重装兵不断增援，优先解决掉他们。1分钟左右汽车大师登场，把他解决后只需用远程武器清理掉几批连续增援的空袭者便能完成任务。

## 任务33

很简单的任务，需要在同伴的帮助下解决掉惊天雷、闹翻天与一波机械昆虫杂兵，进入驾驶状态用激光枪扫射即可，有同伴吸引火力的情况下基本毫无难度。

## 任务34

同样需要在同伴的帮助下解决敌人，难点在于最后会有闪电、震荡波同时登场，他们的血量下降到一定程度后，威震天也会加入战斗。虽然有同伴吸引火力，但是震荡波的全屏攻击还是极具威胁的，应当优先对付，用远程武器对付剩下的敌人是不错的选择。




## 任务35

需要在40秒内到达指定地点的限时竞速任务，两个岔路口都走左侧，利用加速点冲破屏障，沿路的敌人可以不管。跳起吃道具可以获得时间奖励，想拿高分的话一定不要漏掉。

## 任务36

同样需要在限制时间内到达指定地点，由于是一段直线路程，全程利用加速点就能无视屏障和盾牌兵冲向终点，只需避过凸起的石块便可。需要注意的是，一定要触碰终点的黄圈才能完成任务，千万不要冲过头了。

## 任务37

限制时间依然为40秒，不过本任务的路程较长，而且地形较为复杂。想要在限制时间内跑完全程的话，一定不能被杂兵或者障碍挡路，而且基本要利用到所有的加速点进行加速，也一定要吃道具获得加时，可以多尝试几次熟悉一下路线。

## 任务38

限制时间为1分钟的竞速任务，不仅路程较长，而且途中会有很多障碍。建议先熟悉一下障碍和路线，不少障碍可以利用二段跳后翻滚变回汽车的方式轻松躲避。当然，一些障碍也可以直接利用加速点冲过去。途中的连续跳台一定要注意，如果不慎掉到平台下面，任务基本就需要重新来过了。

## 任务39

作为最后一个竞速任务，场景内的机关设置比之前的任务要刁钻不少。加速点有不少在空中，或者会循环移动，需要一定的预判才能通过。沿途会有不少岔路，在前进时一定要随时确认任务指引的位置。有一个场景中会有许多旋转障碍，直接从右侧的边缘处绕过能够节省很多时间。如果加时道具和加速点大部分都利用上了的话，想要完成任务并不困难。



## 任务40~43

该系列任务需要在限制时间内尽可能地把敌人打到场景外，场景四周墙壁上的数字代表了从该区域把敌人打出去所能获得的分数。想要获得高评价的话，不停地使用冲刺攻击加变形攻击的连击把敌人撞出去即可，即便是BOSS级敌人也会被直接撞飞。而如果仅仅想要过关的话，只需要选择最低难度，然后存活到限制时间消耗完即可。

## 任务44~46

该系列任务需要在限制时间内击倒尽可能多的敌人，敌人的数量和强度随着任务编号增加而提升。每清理完一波敌人剩余时间就会增加，而被敌人攻击到的话，就会瞬间扣除20秒的剩余时间。因此，想要在这类任务中获得高评价的话，就一定要尽可能地保持无伤。但如果只是要通过任务的话，就只需选择最低难度，然后承受敌人的攻击，尽可能让剩余时间快速被扣除即可。

## 任务47

本任务需要在限制时间内走到迷宫内的指定地点，本任务的迷宫并不复杂，直接利用场景中的蓝色机关开启前进道路，一路前进就能找到目的地了。注意不少地方会有强制战斗，解决掉敌人后道路才会开启。开启宝箱或吃菱形道具都有机会获得时间加成，如果觉得时间不够用的玩家记得不要错过。



## 任务48

同样需要在限制时间内走到迷宫内的指定地点，不过本任务的迷宫比上一个任务要麻烦不少，下面会给出一条前进路线以供参考。开场走左侧道路，看到一个探测器后右转，经过有菱形道具的道路。跳到一个孤立平台上后，跳到下一个场景的左侧区域，之后走右边带有障碍物的道路。一路向前会看到四个探测器，按照右、下、左、右的顺序攻击探测器就能解开机关。从探测器后方的道路前进，可以看到一个由孤立机械柱组成的区域，跳到第一个带有蓝色机关的机械柱上，接着利用升起的平台跳到第二个有蓝色机关的机械柱上，之后利用该机械柱右侧的一连串机械柱跳到下一场景。继续前进会有一场强制战斗，轻松解决战斗后，顺着左侧高台前进，就能顺利找到目的地了。



## 任务49

本任务为流程中射击小游戏的强化版，基本没什么难点。部分敌人只会从屏幕上飞过，建议不按瞄准键直接快速扫射，记得优先击落雷电球、跳到平台上的机械昆虫以及红色的爆炸机械昆虫即可。本任务中，每击落一只昆虫便会获得额外的奖励分，而这些奖励分会被计算到最后的评价分数之中，因此想要获得SS评价十分简单，而且高难度下也很好完成，是用来刷极品武器的不二之选。

## 任务50

任务49的强化版，机械昆虫的数量会变多，不过依然十分简单，同样是刷武器的推荐任务之一。

PENTAVISION解散后，“《DJMAX》系列”继续在家用机或掌机上推出的新作的可能性微乎其微，因此由一部分老员工和熟悉的音乐人们共同打造的这款新作——《SuperBeat XONiC》，自然也就倍受系列玩家的期待。虽然本作缺少Key音和背景动画多少实在令人有些遗憾，但是整体的精神依然得到了传承和延续——多变的曲风、出色的谱面设计以及高难度模式下硬派的演奏感，仍然使人沉迷。虽说游戏未能在各方面都做到尽善尽美，但毕竟这是一次全新的尝试，值得所有喜欢音乐游戏的玩家入手。




| | | |
|---|---|---|
| SuperBeat XONiC | Nurijoy | 音乐 |
| PSV SuperBeat XONiC<br>2015年10月22日<br>售价为388港币 | 游戏人数：本地1人 | 繁体中文版<br>对应年龄：12岁以上 |

文 哪尼 美编 anubis

# 基本操作

游戏提供了触屏和按键两套操作方案，触屏操作比较直观，但鉴于PSV不甚理想的触屏体验，我还是更推荐大家使用按键来进行操作。和《DMTT》不同，本作在高难度谱面下会出现比较频繁的点击、长按、划动等不同操作的快速切换，触屏操作很有可能无法百分之百得到正确的反馈，因此尽早适应按键操作才是上策。

## 音符种类

**Single Note**：最基础的单键音符，有蓝绿两种颜色，便于玩家区分对应的轨道位置。当音符与齿轮重合时，轻触对应的位置或按下对应按键即可。




**Tale Note**：长押音符，也就是俗称的“面条”，同样分为蓝绿双色方便区分轨道。当音符与齿轮重合时，持续按住对应的位置或按键，直到音符结束为止。




**Swipe Note**：划动音符，以黄色表示，分为上、下两个种类。当音符与齿轮重合时，按照对应的方向划动音符位置或是快速轻拨摇杆。



**Scratch Note**：刮擦音符，以粉红色表示。触屏操作下需要按住对应的位置跟随音符的变化速度和方向拖动，而按键模式下则只要跟随方向变化持续推动摇杆即可。




**FX NOTE**：弧形音符，以紫色表示，分为短按和长押，只能用按键操作。当音符与齿轮重合时，按下L键或R键即可。



# 画面元素

## 主菜单各选项




**BACKSTAGE**：查看已获得的曲目在不同模式中所取得的成绩和评价，以及已经收集到的DJ头像与按键音。

**DJ RANKING**：查看全球玩家的排名，其中Free Style的排名依据为Combo数，其他模式的排名依据则为获得总分。想要参与排名必须进行联网，并且要先在Option中将“DJ Ranking”设定为ON。



**STAGE**：演奏模式，分为4 TRAX、6 TRAX和6 TRAX FX三种谱面难度，以及可以自由选择曲目和谱面的Free Style模式。

**WORLD TOUR**：任务模式，一共分为14个大关，随着DJ等级的提升而逐步解锁。每个大关中则分为Easy、Normal和Hard三个小关，每个小关中包含的曲目数量不尽相同，其中会包含一些只有在Word Tour中独有的特殊谱面。并且每个小关都设定了任务目标，除了要成功演奏曲目外，还必须达成任务目标才算过关，颇有挑战性。

另外，完成每一小关的任务后，都会获得DJ头像或是按键音的奖励。



**OPTION**：设定按键音音量、存档模式、游戏难度、排行榜开关以及系统语言。

## 选曲界面




①玩家信息：包括装备的DJ头像，当前DJ等级，以及距离下次升级的经验槽进度。

②装备特效：特效装备栏，一共可以设定三大种类的特效，点击对应方块的位置即可切换。从左至右分别为变更淡入淡出特效、变更隐谱特效、变更音符分布特效（镜像或是随机）。

③变更头像：点击后可以打开DJ头像栏并进行更换，不同的头像都对应两种技能，比如增加能量槽上限的“HP+”、增加经验值的“EXP+”、加快能量槽回复的“RECOVERY”以及让一定次数的Break不会断连的“SHIELD”。玩家可以根据曲目或是任务目标的需要进行更换。

④最好成绩：当前曲目的最好成绩、最高连段和最高评价、

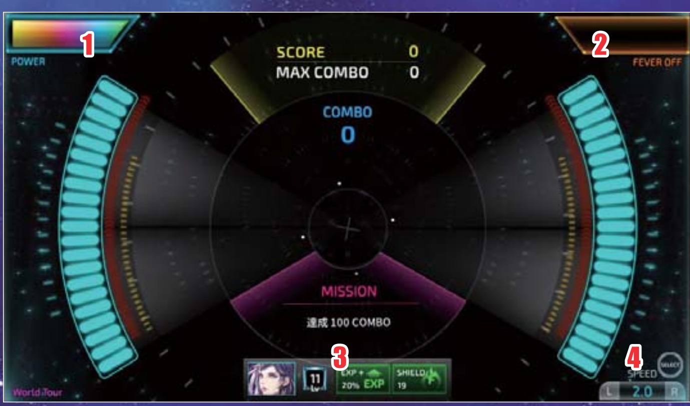
⑤曲目难度：分为12档，亮灯数越多表示谱面难度越高

⑥音符速度：调整音符出现速度，LR键进行调整，最低0.5倍速，最高5.0倍速。对于一般玩家而言，我建议将速度设定在2.0~3.0左右。

⑦变更键音：变更按键音效（非Key音），注意变更仅对当前曲目有效，每首曲目需要分别设定，游戏会自动记忆。

⑧特别标识：当玩家达成全连或完美演奏后，曲目封面的上方便会出现ALL COMBO及PERFECT PLAY的特殊标识。

## 演奏界面




①能量槽：画面左上角为玩家的能量槽（POWER），也可以理解为生命值，判定失败的话会减少，判定成功则会恢复。设置的难度越高，每次失误所减少能量槽的百分比就越高，而能量槽本身的数值上限是固定的，并不会因为等级的提升而发生变化。玩家可以通过装备具有HP加成效果、提升回复速度等技能的DJ头像来提高在Hard难度或是复杂谱面中的存活率。

一旦能量槽见底后便视为演奏失败，能量槽显示为“POWER OFF”且无法进行回复。此时不会立刻强制结束，玩家依然可以演奏到曲目结束为止，但“失败”的评价不会改变，也无法获得经验值。

② Fever槽：随着Combo数的提高可逐渐累积Fever槽，充满后会自动进入Fever状态，不需要玩家手动操作。进入Fever状态后齿轮的颜色变红，此时得分会有加成，若是能继续保持Combo不断即可一直处于Fever状态，一旦出现失误则Fever状态消失，需要重新累积Fever槽。

玩家可以通过装备标有F字样SHIELD技能的DJ头像，这样在允许失误的次数内断连，则不会影响Fever状态。

③技能：当前装备的DJ头像所附带的技能

④音符速度：当前设定的音符出现速度，演奏中可以按住Select键后通过LR键进行调整。

## 结算画面




①判定槽（Jud）：达到90%以上为A评价，最高评价为S++，需要达到98%以上。

②分数加成：Fever状态及全连的分数加成

③评价：最高为S++，达成全连或完美演奏的话则会有特别标识。完美演奏表示在全连的基础上，所有音符的判定均为“Super Beat”。

# 其他说明

## DJ等级

和《DJMAX》系列”作品一样，提升DJ等级是玩家推进游戏时最直观的表现，不仅关系到新曲目、新头像、新难度等内容的解锁，也与奖杯相关。想要提升DJ等级只要不断地进行歌曲演奏获得经验值即可，通过装备带有经验值加成的DJ头像，以及在Option中将难度调整为Hard，可以大幅提升经验值获得量，从而更快地升级。

## 三种难度模式

本作一共分为三种谱面难度——4TRAX、6TRAX和6TRAX FX。

4TRAX：最简单的四键模式，一共只有四个音符轨道（左右各两个），其中蓝色音符对应方向键↑/△键、绿色音符对应方向键↓/×键，会出现少量的划动和刮擦音符。此模式适合刚入门或此前未接触过类似游戏的玩家，演奏感稍有欠缺。



6TRAX：中等难度的六键模式，共有六个音符轨道（左右各三个），上下位置音符为绿色，中间位置音符为蓝色，此难度下除了键位数量上升外，也会比较频繁地出现划动和刮擦音符，比较考验玩家的反应力。此模式适合已经有一定音乐游戏基础的玩家，不仅演奏感更强，也能够更好地为挑战6TRAX FX模式打基础。



6TRAX FX：难度最高的六键模式，游戏初期无法挑战，当DJ等级达到20级后解锁。

相比6TRAX增加了对应L/R键的FX音符，谱面复杂程度有了较大提升，尤其是左右手谱面的差异，以及单手组合键音符的

出现，都需要玩家有较强的读谱能力。此模式便是本作的“完全形态”，虽然看似仅仅增加了两个按键，但衍生出的谱面变化却足以令很多玩家手忙脚乱，因此我还是建议先在6TRAX中熟悉歌曲节奏和基本谱面，再来进行挑战。不过一旦上手后，你便会喜欢上这个演奏感极强的模式。




## Free Style

新解锁的曲目，都必须先在4 TRAX、6 TRAX和6 TRAX FX模式中分别成功演奏一次后，该曲目对应的谱面才会出现在Free Style模式中。

Free Style模式中并不会显示当前曲目的分数或是评价，因此其实更像是用来练手的地方，不过如果达成全连或是完美演奏的话，曲目封面的上方会出现ALL COMBO和PERFECT PLAY的标识，姑且可以把这个当成在Free Style游玩的动力吧。

# 奖杯相关

总体来说，本作的奖杯构成与《DJMAX Technika Tune》差不多，基本没有对玩家的技术有硬性要求的奖杯，因此整体难度不高。不过由于有“完成1000次曲目”，以及“完成所有曲目的所有谱面”这样的设定，因此想要取得白金还是比较耗费时间的。而个人觉得最麻烦的部分还是DJ头像和按键音的全收集，因为其中有一部分是World Tour模式中的任务奖励，因此这就要求玩家要完成World Tour中的所有关卡才行，其中一些过关条件的要求还是比较严格的，比如在隐谱下完成歌曲等，最好要有心理准备。

## 奖杯列表

| 奖杯 | 奖杯名 | 取得条件 |
|---|---|---|
| 白金 | THE SUPERBEAT | 获得所有奖杯 |
| 金杯 | XONiC MAESTRO | DJ等级达到99 |
| 金杯 | 1000 XONiC | 完全曲目次数达1000次 |
| 金杯 | ALL ROUND PLAYER | 完场所有曲目的所有谱面 |
| 金杯 | PERFECT DJ | 集齐所有的DJ头像 |
| 金杯 | PERFECT SOUND | 集齐所有的按键音 |
| 银杯 | MASTER COMBO | 达成99999Combo |
| 银杯 | MASTER DJ | 6TRAX FX模式综合评价达到S++ |
| 银杯 | SUPERIOR DJ | 6TRAX模式综合评价达到S++ |
| 银杯 | EXPERT DJ | 4TRAX模式综合评价达到S++ |
| 银杯 | BANG VOX | 获得按键音BANG VOX |
| 银杯 | PERFECT GAME | 达成Perfect Play |
| 银杯 | SUPER COMBO | 达成All Combo |
| 银杯 | LIVING DEAD | 能量槽10%以下通关 |
| 银杯 | HALF LIFE | DJ等级达到50 |
| 银杯 | HARD TOUR | 解锁World Tour中的Hard Club |
| 银杯 | DOG BITE | 获得按键音Dog Bite |
| 铜杯 | LIFE IS PRACTICE | 完成5次教学模式 |
| 铜杯 | DON'T GIVE UP | World Tour中任务失败 |
| 铜杯 | F MAN | Stage模式中任务失败 |
| 铜杯 | LUCKY SEVEN | 以break数量为7的状态完成演奏 |
| 铜杯 | OTL | 连续三次演奏失败 |
| 铜杯 | ALMOST PERFECT | 以break数量为1的状态完成演奏 |
| 铜杯 | NEED MORE DJ | 变更DJ头像超过20次 |
| 铜杯 | HARD LIFE | 切换为HARD难度后开始游戏 |
| 铜杯 | 100 XONiC | 完全曲目次数达100次 |
| 铜杯 | SOUNDS GREAT | 按键音收集率达到50% |
| 铜杯 | 50 XONiC | 完全曲目次数达50次 |
| 铜杯 | WANNA BE DJ | DJ头像收集率达10% |
| 铜杯 | FX LICENSE | 6TRAX FX难度下过关 |
| 铜杯 | NORMALIZER | 6TRAX难度下过关 |
| 铜杯 | WARM UP | 4TRAX难度下过关 |
| 铜杯 | THE BEGINNER | DJ等级达到2 |

## 重点奖杯解说

### MASTER COMBO 银杯

Combo数达99999，数字看上去有点吓人，实际上并不非常麻烦。请在Free Style模式中进行，并装备带有SHIELD和SHIELD( F )技能的DJ头像，这样可以在演奏中及Fever状态中抵消X次break判定，X的数字越大越好，在后期取得的头像中有高达能够抵消几十次的SHIELD技能，因此觉得没有信心的玩家不妨在取得更好的DJ头像后再来进行挑战。

接下去的事情很简单，就是在Free Style模式中不停地演奏曲目直到Combo数达到99999，只要中途不断连，那么Combo数便会持续累加，如果一旦不小心出现了Break，那么请立刻按PS键返回主画面，将游戏页面撕掉后重新开启，这样之前的Combo数还会保留。

### LIVING DEAD 银杯

一个比较烦人的奖杯，要求玩家在能量槽为10%的状态下完成游戏，这就意味着玩家不仅要在生死边缘游走，还要去计算谱面的音符数量。不过其实也有比较轻松的解决方案，首先在Option中将难度调成Normal，并且不装备任何的DJ头像选择4TRAX模式中最简单的曲目《Love is Real》。在Normal难度下，每漏掉一个音符能量槽减少10%，演奏开始后首先主动漏掉9个音符让能量槽下降到10%，之后可以重复“打中3~4个音符→放空3~4个音符”的操作，让能量槽尽量维持在10%~30%左右，最后记住结尾处的音符数量分布做微调，即可比较轻松地达成。当然也可以先熟悉谱面后记住倒数第9个音符的位置，以能量槽100%的状态达到那个位置后直接放空，由于音符数量少还是比较容易计算的。




### MASTER DJ 银杯

看似比较难的一个奖杯，其实只要依次选最简单的三首歌并稍加练习即可，尽量准确判定和全连。三首歌中只要有其中两首达到S++，一首S+，综合评价即可达到S++。“SUPERIOR DJ”和“EXPERT DJ”同理。




### HARD TOUR 银杯

DJ等级达到35后即可解锁。

### DOG BITE 银杯

DJ等级达到42后，在World Tour中完成42级任务Reines Wasser后即可解锁。




### LIFE IS PRACTICE 铜杯

进行5次教学模式，除了第一次游玩时会自动进入教学模式外，之后可以在进入Stage模式后，点击画面右上角的问号标志重复进行4次，可以点击select键快速跳过。




### LUCKY SEVEN 铜杯

找一首自己百分百有把握全连的歌曲，放掉最开始的7个音符后，从第8个音符开始保持全连到结束。“ALMOST PERFECT”奖杯同理。

### NEED MORE DJ 铜杯

只要在选曲界面打开Equip菜单后，选择一个头像连点20次×键。





# 软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

**上期为大家预告的 Wii U 破解教程如期到来，在明年任天堂新主机 NX 就要公布的前提下，这次的破解时机也的确颇有点赶巧，要是碰上明年 Wii U 降价，相信会引发一股购买热潮。不过站在杂志编辑的立场，还是得说句公道话，目前 Wii U 上非玩不可的作品几乎都是任天堂第一方作品，数量其实并不特别多，所以有条件的玩家还是请多多支持正版哦。**

# 开启新世界之门

## Wii U引导程序Loadiine安装简介

作为任天堂本世代家用机的主打机型，Wii U 自诞生以来就以异质为卖点，由此也让 Wii U 成为很多核心玩家在 PS4、Xbox One 之余的全家休闲型主机。虽然 Wii U 在游戏类型上相比其他主机不够硬派，但对于很多忠实粉丝来说，任天堂的各种看家大作也足以满足游戏需求了。

当然，任天堂的主机历来也和破解这词难脱干系，在继 3DS 成为本时代惟一破解的主机之后，10 月初 Wii U 也宣告沦陷，至此任天堂的本时代的两款主机全部宣告破解。相比于 3DS 在破解上的繁琐，Wii U 就显得简单很多，本期的软硬兼施我们本着探索的态度，为玩家带来当前 Wii U 引导程序 Loadiine 的安装简介，有 Wii U 主机的玩家请往下看。



▲不经意间Wii U宣告破解，任天堂本时代主机均被攻破。

### 破解所需条件

1.Wii U 主机系统版本不高于 5.3.2。如果近期有玩过《油彩军团》将主机升级到 5.5 的玩家暂时就无法破解了，5.3.2 及以下的主机系统有安装引导程序所需的浏览器漏洞。

2. 与主机同区的《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》游戏光盘。Wii U 主机锁区，只能运行与主机相同版本的游戏光盘作为破解漏洞的引导盘。

3.SD 卡一张，插入主机，用于运行破解的游戏备份，Wii U 主机可支持至 128GB 容量的 SD 卡。

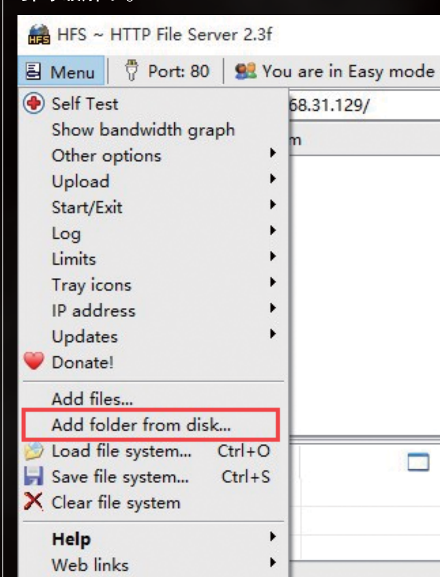


### 安装引导程序Loadiine

1. 目前 Wii U 的破解引导程序已经更新为 Loadiine 2.0，在 1.0 的基础上更新了游戏的兼容性。需要说明的是，Wii U 破解安装引导程序后，加载游戏大部分已经没有锁区限制，只有个别游戏需要破解后才能跨区，体验游戏一般会在下载中标明可否跨区，玩家下载游戏前注意一下即可。

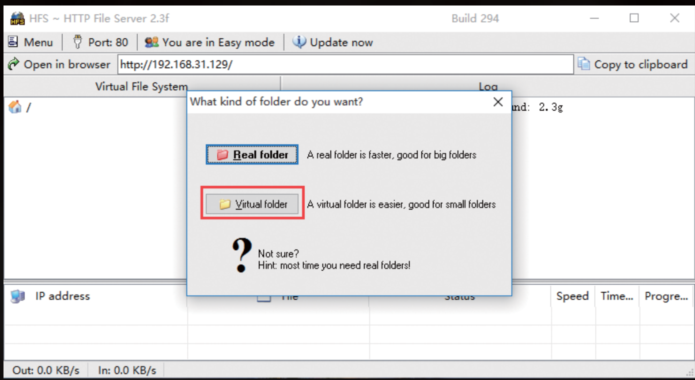


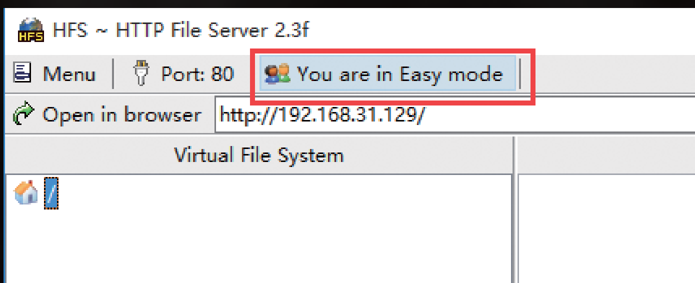

2. 安装 Loadiine 之前需要下载 HSF，直接在网络上搜索即可，这款软件是网络文件服务器程序，类似破解 PS3 后使用到的 FlashFTP，不过功能上要更加简单。同样，引导程序 Loadiine 2.0 也可以在网络中搜索到，Loadiine 解压后包括 kexploit 和 loadiine2 两个文件夹，无误后便可以开始引导破解了。



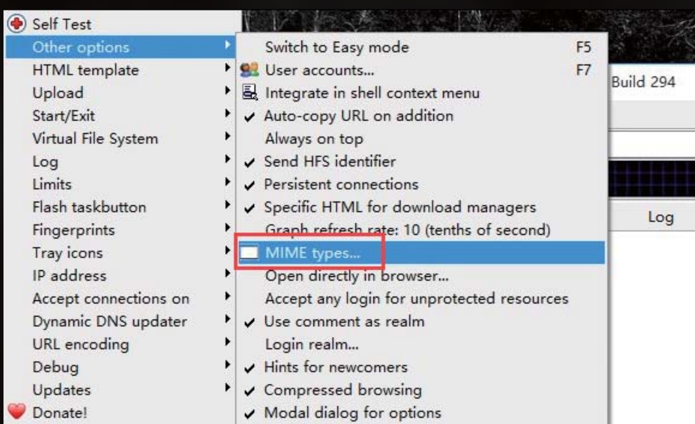

3. 运行 HSF，如果是第一次运行会有弹窗提示，点击 YES 即可，出现无法加载注册表也没关系，软件依然可以正常启动。启动后需要将 kexploit 和 loadiine2 两个文件夹拖到左边的对话框里。同样你也可以在菜单中选择“Add folder from disk”选择将这两个文件夹添加到根目录下。

4. 无论是拖到对话框左侧还是添加文件夹，HSF 都会询问文件夹类型，选择下面的“Virtual Folder”虚拟文件夹即可。

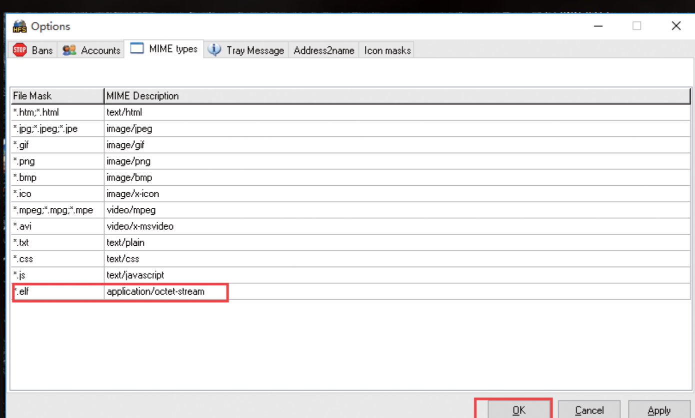



5. 在进行下面操作之前，需要先点击图中所示位置将 HSF 切换成专家模式。

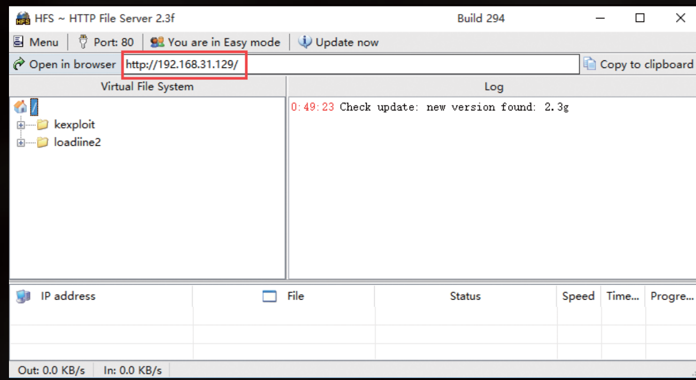



6. 之后在菜单中选择“Other options”→“MIME types”。




7. 出现对话框后，点击“Add rows”，在最后一行的左右两侧分别填入：“*.elf”和“application/octet-stream”。点击 OK 确定即可。

8. 下面再 HSF 软件，此时如图所示，只要两个文件夹均在根目录下，与图中内容一致就没问题了。下一步在 Wii U 上打开浏览器，输入 HSF 软件中显示的相应 IP 地址，加 kexploit 文件夹中的软件目录。以图中显示的 IP 地址为例，确保 Wii U 和电脑在同一局域网内，启动 Wii U 浏览器，在地址栏中输入 http://192/168.31.129/kexploit/




payload532.html。每个人 HSF 中显示的 IP 地址不一样，请按照实际情况进行操作。输入完后回车打开此地址，如果此时主机提示退出浏览器回到 Home 界面，则表示运行成功，可以进行下一步操作。倘若发生浏览器黑屏问题，则表示破解失败，可尝试重新运行浏览器输入地址，或者参考下面的“加载 kexploit 死机解决办法”进行处理。

9. 在上一步成功的情况下，再次运行浏览器，输入地址 http://192/168.31.129/loadiine2/payload532.html。同样 IP 地址根据每个人情况会有不同，另外如果你下载的 loadiine 系统文件夹名为 loadiine–532，则在这一步输入地址时，将示例中的 loadiine2 替换成 loadiine–532。同样成功后软件会提示退出浏览器，并提示按 A 键安装 Loadiine，确认后即会成功安装好引导程序。

## 加载kexploit死机解决办法

破解过程中遇到 kexploit 死机的问题，通常是由于主机浏览器的缓存问题造成的，解决的办法同样也要对症下药。

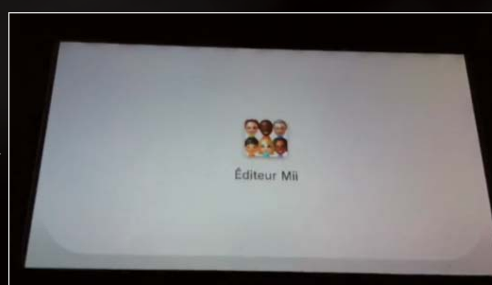
1、运行浏览器后打开任意网站，例如百度、新浪等，同时打开几个标签页，将网站完全加载后，关闭所有标签页。

2、点击浏览器左上角的设置，清除掉浏览器保存的 cookie，返回 Wii U 主机界面重启主机。

3、开机后再次运行浏览器，并在浏览器界面下重启主机。主机重启后，再运行浏览器便可以加载 kexploit 了。

重启两次是为了保证浏览器缓存清除彻底，玩家在第一次重启后可以尝试加载 kexploit，如果失败再从步骤 1 开始重启两次即可完全解决问题。

## 使用引导盘运行游戏




1. 先将下载好的 Loadiine 版游戏解压到 SD 卡根目录，注意游戏原版镜像是无法运行的，需要转换成 Loadiine 的专用格式才可以运行，目前网络中提供的可下载游戏大部分为转换好的游戏。将存储有试玩游戏的 SD 卡插到主机上，之前安装好的 Loadiine 引导程序是存在于 Mii Maker 软件中的，所以读取游戏需要运行 Mii Maker。

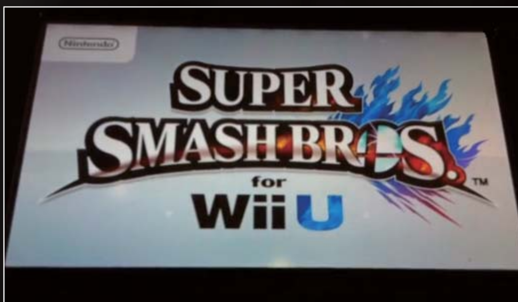



2. 此时主机黑屏出现安装在 SD 卡中的试玩游戏，选择想要体验的游戏后按 A 键。




3. 选择完成游戏后 Wii U 主机会默认回到 Mii Maker 的正常界面，点击左下角退出即可。

4. 运行正版的《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》闪过标题后即会直接进入到破解的试玩游戏当中。




## 安装游戏补丁

这一步是安装《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》最新的 Ver 1.1.2 升级补丁，安装补丁的好处是可以配合 Loadiine 2.0 引导软件玩到更多的游戏，当然这一步并非必要操作，游戏的补丁在 1.6GB 左右，有条件的玩家可以尝试，根据游戏版本搜索到对应的升级补丁。解压后放到 SD 卡根目录的 install 文件夹下，之后将 SD 卡插入主机。此外还需要 WUP Installer 文件，如果下载的解压包中有的话，按照以下步骤即可正常安装。

1. 打开 Wii U 浏览器，在地址栏中输入 http://www.wj44.ml/osdriver，成功后按 A 键加载 Normal Kernel Exploit。

2. 之后再在地址栏中输入 http://www.wupinstaller.com/wi，此时主机回到 Home 界面，开始安装补丁。由于补丁文件较大，安装过程在 1 小时左右，玩家需要耐心等待。

3. 如果运行游戏提示升级文件损坏，则需要进入主机设置，在内容管理中删除此前安装的补丁，并重复步骤 1、2 的操作。成功升级进入游戏则会直接看到 Ver 1.1.2 的版本信息。

## 虚拟5.5最新系统

同样需要使用 WUP Installer 安装的伪装系统文件，在主机有 WUP Installer 自建服务器的情况下，从网络中搜索与主机版本相同的 5.5 伪装补丁，解压到 SD 卡根目录，之后打开 Wii U 浏览器，输入 http://www.wupinstaller.com/wi 完成安装。需要说明的是即便是安装了 5.5 的伪装虚拟系统补丁，也无法使用 e-Shop，但某些游戏可以进行联机。需要说明的是，任何使用 WUP Installer 安装的文件均是从 SD 卡安装到主机的 NAND 闪存，所以安装补丁前请保证主机内有充足的硬盘空间。

## Wii U主机近期市场行情

Wii U 在破解之后，很多玩家对 Wii U 主机也产生了不少的兴趣，所以在本期栏目最后，我们来简单了解一下 Wii U 主机的市场行情。如果你仔细看了全篇的破解内容会发现，未来如果 Wii U 出现自制软件繁荣的情况，Wii U 本身的主机内存将决定软件的安装数量。而 Wii U 目前有两个版本，一种是 8GB 基础版，另外一种 32GB 豪华版，当然各种游戏的同捆版也属于豪华版主机，内存容量是 32GB。虽然市面上 8GB 主机已经很少，但如果你选择破解主机，最好不好购买基础版，因为基本版的 8GB 容量到手的实际可用容量只有 3.5GB 左右，而 32GB 的可用容量则在 25GB 左右，两者相差巨大，为了今后能在愉快的享受破解体验，豪华版是基础。

如果是选择日版主机的话，目前有豪华版只有白色可选，售价在 2150 元左右，而同捆游戏的豪华版白色主机，售价在 2400 元以内，包括《Wii U Sports》、《超级马里奥制造》、《马里奥赛车 8》这几款，想要黑色主机的话，日版现在只有《怪物猎人 3G》和《异度之刃 X》同捆版是黑色，售价在 3000 元左右，代价还是比较高的。相反美版主机，没有白色主机，只有黑色一种，同时没有单独的豪华版出售，只有同捆的游戏主机，分别是《油彩军团》、《超级马里奥制造》、《马里奥 3D 大陆》三种同捆版，其售价在 2750 元左右。考虑到目前破解后游戏锁区问题得到了不少的改善，玩家按照自己的需求购买不同的版本即可。相对来说，日版在未来不可破解后的潜力会更大一些。




▲Wii U目前以同捆版为主，玩家在选购时可以按自己喜欢的游戏下手。

至此，Wii U 引导程序 Loadiine 的简单安装指南就介绍完毕了。Loadiine 作为 Wii U 的引导程序虽然并不能支持目前为止的全部 Wii U 游戏，但作为玩家对 Wii U 的入门来说还是足够方便了，惟一的缺点在于 Loadiine 需要从外部的 SD 卡读取游戏，这令游戏媒介的存储费用较高，如果未来能支持 USB 存储设备，可以大幅降低玩家的入门门槛。在看了这期的 Wii U 专题之后，各位玩家有没有想要体验一次移动家用双屏游戏的魅力呢？

## Wii U购机推荐套餐

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | Wii U《超级马里奥制造》同捆豪华版主机 日版 | 2300元 |
| 总计 | | 2300元 |

备注：豪华版官方标准包装附带 Wii U 平板手柄、Wii U 平板手柄触控笔、Wii U 主机电源适配器、Wii U 平板手柄电源适配器、HDMI 线、Wii U 平板手柄充电台、Wii U 平板手柄支架以及 Wii U 主机纵向放置支架。




市场报价信息更新截至 2015 年 10 月 26 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

# XBOX STYLE

**从《光环 5 守护者》开始，年末 Xbox One 将迎来一波独占游戏高潮，作为软饭可谓无比幸福。其实就算没有这些独占游戏，光是第三方跨平台大作也够玩了。相信没有哪个玩家能够在第一时间玩齐这些游戏，从现在开始赶紧列个寒假补课的计划吧！**



## 《使命召唤 黑色行动Ⅲ》死忠奖励

动视曾经搞过名为《使命召唤 精英》的付费平台，不过随着系列的热度下降，该服务也随之中止。但动视显然还是想将粉丝牢牢抓在手中，最近公布了《使命召唤 黑色行动Ⅲ》的死忠奖励内容（Loyalty Program）。

这项奖励的内容十分简单，只要玩家在《使命召唤 黑色行动Ⅱ》、《使命召唤 幽灵》、《使命召唤 先进战争》任意一作的多人对战模式中，达到 10 级、31 级和转生 1 次，即可在《使命召唤 黑色行动Ⅲ》中的多人对战模式中分别解锁一个项目。这 3 个项目均是自定义内容，对平衡性没有影响。




看到这条消息，纱迦的第一反应就是赶紧打开 X360 玩上几盘，但仔细一想，作为《使命召唤 黑色行动Ⅱ》全成就玩家，早已解锁 1 转成就，到时候等着收奖励就可以啦！

## “光环的世界”登场

为庆祝《光环 5 守护者》的发售，微软为《我的世界》追加了新的 DLC。在这个 DLC 中，士官长率领的蓝队和洛克率领的 Osiris 小队均会登场。官方公布的主视觉图也是模仿《光环 5 守护者》的海报，只不过人物改成了方头方脑版，看上去十分可爱。这个 DLC 已于 10 月 23 日登场，单独贩卖。如果玩家此外已经购买了《我的世界》的 DLC：HALO MASH-UP，那么可以免费获得这些内容。




## 《GTA OL》在线模式更新

《横行霸道 在线》在推出抢劫模式之后，一直都在持续更新，不过如今的更新已经基本限定于次世代版和 PC 版，对于本世代版玩家来说确实比较悲哀。

言归正传，10 月下旬官方推出了名为“古惑跳跳车”的更新，这次更新追加了全新的改车项目和新开张的改车店：班尼原创汽车工作坊。玩家可以用手机直接访问网站，网站上有 6 款可供改装的载具，提供了更多全新的改装项目。玩家可以给车内装上丝绒、皮革，自定义仪表盘，甚至能够追加液压装置让你的爱车跳起来。至于新增的喇叭和外观更加不在话下。




同时官方还开放了购买第 4 个房地产的设定，并提供了数量繁多的衣服、发型和配件。武装国度将新增全自动冲锋手枪和开山刀，拉玛将追加新的系列任务，还有 3 种全新的竞争模式以及更多内容。不想再次进入洛圣都大捞一票吗？

## 成就前瞻382

年末大作接连到来，作为一名核心玩家，自然也会关注成就方面的问题。在截稿前两款独占大作的成就列表均已公布，接下来就让纱迦这个成就犯来作一番简单的前瞻。

首先当然是《光环 5 守护者》。从成就列表来看，这次全成就的难度并不大，成就设置和 4 代比较类似，没有分数挑战和神话难度的成就。战役最难应该还是单人传奇的“独狼”，这也是系列的传统了。另外每关都有不少特殊条件相关的成就，相信打起来十分带感。多人部分目前看来并没有诸如全解锁、全挑战这样的 BT 成就，基本上都是要求很低的项目，目测连用时都不会太长。

接下来说说《古墓丽影 崛起》。这次游戏去掉了多人部分，全成就的难度理应下降。但设计者精心设计了大量的附加成就，难度如何目前还不能确定。游戏中有完成度百分百的成就，这意味着玩家要完成全部支线和挑战，另外还有 Survivor 难度通关的成就，不像前作那样可以最低难度完成。值得注意的是游戏还存在着分数挑战和无伤挑战的成就，看来是需要玩家花些时间去研究的。总的来说应该会比前作难，但乐趣也会高一些。

另外要说的是，这两款游戏的成就壁纸都非常漂亮，而且绝不重复，作为成就犯必须全成就！

# Xbox One特殊手柄大集合

在上期的专页中，我们为大家带来了Xbox One同捆主机四连发，结果大家看得十分过瘾。于是有读者来信表示既然做了主机的，能否来一个手标的呢？这个建议很不错，正好纱迦也是手柄爱好者，于是就有了这篇文章。以下将为大家列出目前可以在Xbox官方商店正常买到的特殊手柄。另外补充一下，如果你至今还在使用Xbox One首发的手柄，那么是时候考虑换一个了，因为如今的手柄均自备3.5mm耳机插口，摇杆和方向键更加灵敏，LT、RT、LB、RB也经过了重新设计，手感大幅提升。

## 《光环5 守护者》限定无线手柄

- **上市时间：2015年10月20日**
- **价格：489港币**

这款手柄具有独特的激光蚀刻设计，以超级战士Locke和UNSC科技为灵感而设计。具备3.5mm耳机接口。同时这也是《光环5守护者》限量主机套装中附带的手柄。



## 《光环5 守护者》士官长限定无线手柄

- **上市时间：2015年10月20日**
- **价格：489港币**

永远的主角士官长当然不会让Locke独美，于是便有了这款针锋相对的手柄。它采用士官长经典的绿色和橙色涂装风格，另外XYAB四键的颜色标记也略有不同。



## 《极限竞速6》特别版无线手柄

- **上市时间：已上市**
- **价格：449港币**

这款手柄采用了《极限竞速6》封面汽车福特GT的蓝色作为主题风格，最大特色是手感一流的橡胶处理菱形握把，十字形的XYAB四键颜色标记也很抢眼。



## 迷彩灰特别版无线手柄

- **上市时间：已上市**
- **价格：449港币**

采用军事迷彩风格涂装的这款手柄，称得上是越看越耐看。价格也只比普通手柄高了60港币，如果对其他限定手柄不感兴趣，买它一定不会后悔。



## 精英无线手柄

- **上市时间：2015年10月**
- **价格：149.99美元**

这款为精英玩家打造的精英手柄，堪称手柄的王中之王！它拥有以下特性：

1. 可以切换两种操作模式；
2. 两种十字键、3种摇杆，磁性拆装。
3. 左右扳机可以设定响应力度。
4. 可拆装的4个自定义按钮，云端保存最大255种按键配置。
5. 附带3.5mm耳机插口。
6. 兼容Windows 7/8/10系统。
7. 独特软塑料工艺外款，防滑防褪色。
8. 全新设计的手柄外形，重新调整各个按键的键程和手感。

尽管价格高得离谱，但它绝对物有所值！而且已确定会推出亚版，国行版也有希望！



## 月光白特别版无线手柄

- **上市时间：2015年9月22日**
- **价格：64.99美元**

这款看上去就高大上的美丽手标已于9月在美国上市，不过目前还没有推出港版。手柄背面采用了颗粒式的橡胶防滑设计，手心经常出汗的玩家再也不用担心了。



## 《辐射4》限量无线手柄

最后我们要为大家隆重介绍最新公布的《辐射4》限量无线手柄。这个手柄需要去Bethesda的官方商店定购，而且数量限定为5000个。手柄的设计十分简单，以蓝色和金色为主，外加系列的标志避难所小子。不过由于只售5000个，国内玩家要想入手的话肯定要掏好几倍的钱了，总之让我们先看看！






文 三日月 美编 anubis

| 巫师3 狂猎 石之心 | WB Games | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 Witcher 3 Hearts Of Stone | | 中文版 |
| 2015年10月13日 | 本地1人 | 对应年龄：18岁以上 |
| 售价为PS4/XOne：77港币 | | |

**作为《巫师 3 狂猎》的第一个大型 DLC，本作给人的第一印象并不“大型”，然而在正式开玩之后又会发现本作“麻雀虽少，五脏俱全”。流程虽然不长但却耐人寻味，其中有不少场景与 BOSS 战的设计都颇有趣味，部分任务的回报也足够丰厚。当然，本编中的 BUG 问题依然存在并有恶化的趋势，不得不说这给本 DLC 蒙上了一片阴影。**

## 注魔系统

注魔系统的本次 DLC 的新加入的强化系统，玩家可以通过花费金钱与符文石来让装备获得强力效果。虽然听起来很厉害，但其实其局限性也很高。首先每次注魔都需要消耗装备的三个槽位，而且这个和符文石是不可并存的。而要求三个槽位也意味着一些没有三个槽位的装备（例如一些品质较差或者最多只有两个槽位的装备，如裤子、手套与靴子）并不能注魔。当然，玩家也可以通过花费金钱来强行增加装备的槽位（裤子、手套与靴子无效）。话虽如此，注魔的能力大多相当强大，合理搭配战术可以让战斗事半功倍。顺便一提，全部的注魔效果玩家总共需要花费 30000 克朗才能选择。




| 等级 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 助燃 | 被伊格尼之印燃烧的敌人有25%几率点燃半径2码内的敌人 |
| 1 | 偏转 | 使护甲偏转所有箭矢 |
| 1 | 耗力 | 以阿尔德之印击中敌人能减少敌人耐力的50% |
| 1 | 篡夺 | 受到亚克席之印影响的敌人死亡后，效果会转移给最近的敌人 |
| 1 | 重量 | 所有护甲将会视为重甲 |
| 1 | 持久 | 护甲工艺桌以及研磨石的加成永不消退 |
| 1 | 饺子 | 吃下的食物回复量增加100% |
| 1 | 安抚 | 肾上腺素达到最高后会缓慢减到0，在此期间生命与活力再生速度加快，毒性下降速度加快 |
| 2 | 雀跃 | 以剑使出的致命一击能给予0.1至0.25点肾上腺素 |
| 2 | 断裂 | 使技能回旋的距离增加1.1码，怒气爆发增加1.9码 |
| 2 | 生机 | 每次致命攻击回复25%活力 |
| 2 | 旋转 | 伊格尼之印的攻击范围变成360度，但是取消燃烧效果 |
| 2 | 平衡 | 所有护甲将会视为中甲 |
| 2 | 纠缠 | 被亚登之印击中的敌人会在敌人处留下新的亚登之印 |
| 2 | 保护 | 进入战斗时会在不消耗耐力的前提下自动发动昆恩之印 |
| 2 | 诱骗 | 被亚克席之印影响的敌人每攻击一次延长作用时间2秒 |
| 3 | 轻浮 | 所有护甲将会视为轻甲 |
| 3 | 爆发 | 被伊格尼之印燃烧的敌人死亡时会爆炸并点燃其附近的敌人 |
| 3 | 报应 | 有30%的几率把部分伤害还给攻击者 |
| 3 | 附身 | 受到亚克席之印影响的敌人死亡后，效果会转移给最近的敌人，每攻击一次延长作用时间2秒 |
| 3 | 补充 | 施展法印后通过消耗一点肾上腺素来让下次攻击附带法印效果 |
| 3 | 延长 | 每次敌人未挡下攻击，都会增加魔药持续时间0.5秒 |
| 3 | 活力 | 生命全满时，生命回复量转化为下次攻击的额外伤害（最多50%） |

## 流程攻略

### 恶魔的第一次接触

**流程要点**：1. 玩家只要来到“七只猫旅馆”并查看店外的告示板就可以开始本个 DLC 的冒险了。

2. 玩家在下水道会再次遇到老朋友：水鬼，对付方法和本编一样，这里就不赘述了。

3. 利用感官能力调查下水道的过程只要跟着线索走就行，遇到损坏的铁门后利用阿尔德之印推开隔壁的墙壁即可继续前进。

4. 继续前进，不久之后就会遇到本次 DLC 的第一场 BOSS 战。





## BOSS：蟾蜍

**弱点**：炸弹“北风”、诅咒之油、亚登之印

1. 作为 DLC 的第一个 BOSS，这个 BOSS 的实力甚至比大部分本编 BOSS 都要强得多。在开打之前，推荐玩家准备好相应的炸弹以及剑油，另外准备好药水“金鸯”能让战斗事半功倍。

2. 和笨重的体型不同，BOSS 的动作绝对比大部分玩家想象中的还要灵活。BOSS 的攻击并不算很强，攻击方式只有舌头攻击、唾液攻击、毒气攻击与跳跃。其中舌头攻击、唾液攻击与跳跃都会给玩家带来巨大硬直，必须小心躲开。舌头攻击比较缓慢而且攻击范围较小，但跳跃攻击相当强力。发动速度快而且攻击力，由于玩家一旦被击中就会陷入巨大硬直，而且 BOSS 几乎是跳个不停，所以推荐玩家在大部分时候和 BOSS 保持距离。

3. 跳跃攻击可以利用炸弹“北风”和亚登之印来减慢 BOSS 的动作，并借此机会近身攻击 BOSS，但效果失效后便继续和 BOSS 保持距离，如此反复即可战胜 BOSS。

4. 毒气攻击的伤害虽高，但只要提前使用“金鸯”即可避免中毒，另外伊格尼之印的着火效果依然对 BOSS 有效，但由于 BOSS 的行动速度破快，攻击的同时必须小心 BOSS 的行动。



5. 战胜上一个 BOSS 后就是一段长长的剧情，剧情过后便是本个 DLC 的第二场 BOSS 战。

## BOSS：欧飞尔法师

**弱点**：吊死鬼之油

1. 在 BOSS 战开始后，别忘了先把自己的衣服穿上。

2. 玩家在对付 BOSS 法师之前，先解决其四周的杂兵。和正编类似，小心不要被围攻。

3. 法师的攻击比较单调，BOSS 的攻击方式大多只有两种：一是从地面升起水柱攻击玩家，威力高但攻击速度慢，攻击范围看似很大实则用翻滚即可轻松解决。二是利用冲击波击退玩家，威力很小但是发动速度快，BOSS 一般只会在玩家靠近时才会使出。

4.BOSS 每受到一定程度的伤害就会瞬移并和玩家拉开距离，跟上并继续攻击即可。



6. 在这段剧情的最后部分，玩家会再次和欧吉尔德相遇。此时如果玩家在对话中选择阻止欧吉尔德手下行刑的话，玩家会与欧吉尔德发生战斗，当然，选择袖手旁观的话就能避免这场战斗。无论战斗与否，之后的剧情进展区别都不大。



## BOSS：欧吉尔德

1. 欧吉尔德的攻击速度相当快，而且格挡能力很强，正面攻击不光会被当下，还会被其用烟雾弹反击，被击中的话玩家会陷入硬直。

2. 由于正面攻击效果不佳，在这场战斗中玩家的主要输出手段将会是防反。看准 BOSS 的攻击时机按下格挡键（L2 键 /LT 键）即可让 BOSS 陷入大硬直，BOSS 的冲刺攻击以及跳砍都是防反的好时机。灵活利用昆恩之印给自己加护盾可以提高防反的容错率。



## 芝麻开门！（前编）

**在本段流程中可能错过的奖杯 / 成就：购物狂上身**

**流程要点**：1. 在上一个任务完成之后，玩家可以从两个任务选择其一继续剧情。笔者首先选择的是“芝麻开门！”。

2. 在拍卖会前与韦瓦第的三个朋友见面的场景中，建议都去见个面。其中米诺乐伯爵夫人处可以买到一些装备蓝图和某本编角色的剧情补完，另外两位的其中一位可以通过昆特牌对决获取新的昆特牌，而另外一位则是触发另一个支线任务“疯狂画迷”的前提（回答的正确答案为“商人画像”）

3. 在拍卖行中把所有东西都买到手能解锁奖杯 / 成就“购物狂上身”，全部买完大概需要 900 克朗左右，这点钱对于玩家来说应该也不算什么了。其中雕像拿去铁匠处拆掉并查看其中的信件能开启支线任务“黑暗遗产”，而画则能触发“疯狂画迷”，至于眼镜嘛，眼镜当然只能用来戴啦要不还能干嘛。拍卖会后的战斗输赢只影响之后剧情的对白而已。

4.“芝麻开门！”是一个系列任务，有点类似于某沙箱神作的抢劫任务，玩家需要召集相应的队员以及做好相应的准备方能继续主线。





## 芝麻开门：开门大师

**流程要点**：1. 开门大师的选择方面无论选择哪个对于后面的主要流程都不会有什么区别，不过如果想尽量地避免战斗的话，笔者不推荐选择卡西米尔。

2. 说服奇多的方式相当简单，最简单粗暴的方法就是付钱。把他救出后玩家还可以考虑一下再把他邀请进队。

3. 卡西米尔则相对复杂一点，在谈判的环节中只要选择最激进的台词即可，之后打赢他即可邀请他进队。

4. 值得注意的是，卡西米尔的邀请是立即生效的，就是说一旦触发卡西米尔的剧情，就只能当场在邀请还是拒绝中选择一个选项，选择邀请后就不能触发奇多的剧情。而奇多则不同，玩家救出他之后还是可以继续去触发卡西米尔的剧情，然后之后再去把奇多邀请进队。

## 芝麻开门：闯空门

**流程要点：**虽然说是有两个人选，但实际上玩家只能选择爱佛琳，至于为什么嘛，有兴趣的玩家可以去试着去“邀请”另一个人选雨果。



## 芝麻开门：狩魔猎人的加味菜

**流程要点：**和“闯空门”类似，这个主线任务的流程同样不长，把指定药剂调配出来后的流程中，偷听士兵的谈话需要发动感官能力并保持一定距离。之后只要找厨师然后跟他“交涉”即可。交涉手段除了付钱之外玩家还可以用二级的亚克席之印。

## 芝麻开门！（后编）

**流程要点：**1. 准备妥当后就能行动了，在行动计划出现差错的情节中，玩家需要和军队进行谈判以为开门的同伴争取时间。对于之前选择了卡西米尔的玩家来说，这里的部分可以随便选，因为注定谈判失败。

2. 谈判的部分依次选择“讲笑话 ...”和“放人质 ...”就可顺利谈判成功并顺利拖延时间，当然这些只有在选择了奇多的部分才会发生。谈判失败后的战斗由于场地狭小，小心不要被围攻。

3. 之后进入宝库的部分根据玩家选择卡西米尔还是奇多会发生相应的变化，卡西米尔的话只要直接走进去即可，奇多的话在金库门前玩家会遇到一个陷阱，掉进去后会有敌人攻击玩家。继续前进前别忘了先把金库搜刮干净。

4. 在最后玩家需要选择再艾瓦德与霍斯特之间选择，选择帮助前者的话玩家需要和霍斯特一对一进行战斗，战斗过后可以选择继不继续和艾瓦德战斗，推荐不选择此项，因为并没有什么实际奖励，而且由于战斗是一对四，对玩家相当不利。

5. 选择帮助后者的话就要进行三对三的战斗，而选择继续和霍斯特战斗的话则是一对一，同样的并没有什么实际奖励，但战斗会比艾瓦德那边轻松一点。

6. 离开之前，别忘了再次把金库内的宝物清空。





## 阳间派对

**在本段流程中可能错过的奖杯 / 成就：美好时光**

**流程要点：**1. 在墓穴中的探索同样需要使用到感官能力，按图索骥即可。

2. 在墓穴中玩家还会遭遇一场强制战斗，提前准备好“恶灵油”可以让战斗变得更加简单，由于是一对多的战斗，同样小心不要被围攻。

3. 参加婚礼的流程算是本次 DLC 中比较有趣的情节之一，玩家尽情操控着“杰洛特”去享受婚礼即可。在婚礼中玩家可选择参加的活动如下：

①**寻找吞火人**

利用感官能力寻找吞火人的流程相当简单，之后护送的流程中玩家会遇到本 DLC 的新敌人之一：野猪，玩家可以利用亚登之印减慢它的行动，然后抓住它冲刺后硬直对其进行攻击。

②**昆特牌对决**

顾名思义，不来一盘昆特牌吗？获胜的话可以获得新的昆特牌。

③**喝酒**

喝酒情节一共有两个。干了这杯酒吧，狩魔猎人。

④**赶猪**

赶猪的方法和之前赶羊类似，猪会玩家所处方向的反方向前进。把两头猪赶进猪圈后，玩家能获得奖励道具“猪群之王的王冠”。

⑤**捞鞋**

在池塘边和 NPC 对话即可开始捞鞋，玩家需要捞的鞋只有一只，但全捞完的话后续的剧情会发生变化（一共三只）。

⑥**与夏妮聊天**

在谷仓二楼可以和夏尼聊天，顺便一提，谷仓的二楼还藏着一张昆特牌。

4. 以上活动可以以随意顺序参加，当触发一定数量后便可以触发剧情，玩家将会与夏尼跳舞。

5. 跳舞后继续参加活动，当触发到一定数量后便会触发剧情，玩家会进入一场一对三的强制战斗，不过难度很低。之后玩家将会再次遇到镜子大师，然而因为一旦和镜子大师对话就会触发后续剧情，此后玩家将不能参加任何活动。所以先不要和他对话，先把所有活动都触发一次，这样做的话就能解锁奖杯 / 成就：美好时光。





## 午夜插曲

**流程要点：**顾名思义，插曲性质的主线任务。玩家只需要选择送花楸果的花或者花楸果的白兰地给夏妮即可，顺便一提，选择送花的话会影响夏妮在后续剧情的装扮。



## 婚姻回忆（上）

**流程要点：**1. 在开始本段流程之前，由于之后且很长一段时间玩家都不能离开该场景去获得补给，所以笔者推荐玩家做好充分的准备，特别是武器与防具的修理工具要多准备一些。

2. 在进入宅院后利用感官能力循线追查，不久就会触发一场 BOSS 战。

### BOSS：看门人

**弱点：**残物油、昆恩之印

1.BOSS 的攻击自带吸收效果，每次攻击玩家所造成的伤害都会回复 BOSS 的 HP，应对方法也相当简单，只要保持使用昆恩之印就行。

2. 这个 BOSS 的攻击大开大合，相当容易躲闪。其中两招：冲刺攻击和把铲子插在地上生成冲击波都很好躲而且之后 BOSS 会出现硬直，上前攻击即可。一旦昆恩之印失效就立即和 BOSS 拉开距离并继续使用昆恩之印给自己加防护罩。

3.BOSS 的 HP 每下降 1/3 就会召唤出杂兵，杂兵的攻击欲望以及攻击力都很低。但玩家必须快速地把杂兵清理干净，因为放着不管的话 BOSS 会通过攻击杂

兵来回复自己的 HP！杂兵只要一击就能击倒，所以时间还是卓卓有余的。

4. 战斗胜利后别忘了把 BOSS 的铲子给回收了。



3. 获得钥匙并进入大宅后一路前进，在往二楼进发之前请做好战斗的准备，提前涂好恶灵油是个不错的选择。在二楼的探索中玩家需要利用阳台绕过残骸进入主人房，在途中会触发一场 BOSS 战。

## BOSS：画中妖灵

**弱点**：恶灵油、亚登之印

1.BOSS 的攻击欲望不高，攻击手段和一般的夜间妖灵并没有什么区别。玩家甚至不需要像对付日间妖灵一般用亚登之印减慢其行动后才能对其造成伤害。当然，合理利用亚登之印依然能让战斗轻松不少。

2. 每隔一段时间后，场景中的其中一幅画会发出绿光，BOSS 靠近后 HP 会缓缓回复，应对方法也相当简单，只要攻击把发光的画毁灭即可。

4. 在之后安葬爱丽丝的流程中，陪葬物的不同只会影响对白的不同。其中一个位置比较隐秘的陪葬物在二楼的主人房里，由于第一次进入该场景时靠近床铺后会强制进入剧情，所以这个道具比较容易被忽略。





# 婚姻回忆（下）

**在本段流程中可能错过的奖杯 / 成就：重现梦魇**

1. 玩家之后将会进入到画中世界中并重组爱丽丝的记忆。之后的流程玩家所遇到的敌人虽然种类各异，但都算是恶灵类，所以千万别忘了涂好恶灵油再开始接下来的流程。

2. 在画中世界中玩家会遇到一些类似于蜜蜂的敌人，应对方法与现实世界一样，利用伊格尼之印即可驱散它们。

3. 在院子里玩家一共需要还原两处场景，分别位于亭子和喷水池。其中亭子的还原记忆是：调色板放在桌子上，书本放在欧吉尔德的手上。喷水池的还原方法则把酒杯放在爱丽丝的手上。

4. 在院子的还原记忆告一段落后，玩家会遇到本次 DLC 的新敌人之一：变形蛛，现实世界中的它属于类虫类型，弱点为类虫生物油。当然这里玩家遇到的是它的幻影版本，弱点是恶灵油。它们行动速度快而且会主动和玩家拉开距离，它以玩家为圆心并不断绕圈，并伺机攻击玩家的背后或者吐丝限制玩家的移动，是一种相当讨厌的敌人。利用阿尔德之印、亚登之印或者亚克席之印限制它们的行动是个不错的选择。由于这种敌人喜欢成群出没，所以亚登之印相对会实用一些。

5. 饭厅里的场景玩家需要把场景还原得和墙上的画一模一样，玩家只需要把火炉和饭桌主人边上的蜡烛点燃即可。之后玩家同样会触发强制战斗，不过难度不高。

6. 书房的还原记忆中只要把"沾血的毛巾"放在梳妆桌上即可。之后画室中的场景中，和之前的饭厅一样，玩家需要对照画的内容来还原场景，其中葡萄放在左边，苹果放在右边，酒杯则放在中间即可通过。

7. 在原路返回并往书房前进的路上玩家会遇到几个人形恶灵，小心对付。

8. 书房的场景中选择"把蜡烛放在五芒星周围的圆圈"，触发剧情后通过大雪纷飞的画逃出火海即可。暴风雪中玩家会不断削减 HP，只要进入右方的地下室即可逃脱风雪。

9. 地下室的场景中玩家需要把酒杯放在欧吉尔德的手上，婚姻契约则放在爱丽丝的父亲手上。同样的，之后会有一场强制战斗，提前做好准备。

10. 在饭厅中，玩家需要把大盘放在狗的面前，而小盘则放在猫的面前，最后把餐盘放在看门人的手上。如果按照攻略这样一路走来的话，玩家会在此时解锁奖杯 / 成就：重现梦魇。之后便是 BOSS 战了，在此之前别忘了提前做好相应准备。之后选择是否索取"紫色玫瑰"的情节中，对于主线走向并没实质影响，玩家可以根据自己的意愿来选择。



## BOSS：虚无

**在本段流程中可能错过的奖杯 / 成就：以寡敌众**

**弱点**：恶灵油、暴风雪

1. 玩家如果之前有和欧吉尔德对战过的话，会发现这个 BOSS 除了会时不时抽搐之外，其余的攻击手段基本和欧吉尔德一样。理所当然的，玩家玩家可以参考之前的打法。

2. 然而这场战斗玩家却不是一对一，玩家需要面对的是六个"欧吉尔德"。当然，按照正常打法，玩家不需要同时对付六个。BOSS 会随着 HP 的减少不断"激活"其他分身，其他分身的攻击手段和 BOSS 一模一样，但是 HP 更少。在高难度下，最多同时激活两个并优先解决"伪物"。分辨伪物的方法也相当简单，"真物"的刀是泛着红光的，而分身则没有，另一点值得注意的是 BOSS 的真身会在分身间转移的。

3. 奖杯 / 成就"以寡敌众"要求玩家在同时激活六个分身的前提下击败 BOSS，由于是一对六而且 BOSS 的攻击力颇高，这个要求即使在最低难度下也不算容易。在战斗前，笔者推荐玩家走近战路线，并学会技能"回旋"以及"战斗狂热"，另一些可提升攻击力的技能和突变诱发物也要装备上，利用玩家攻击可激活分身这一特性，玩家可以利用杀伤性较低的"阿尔德之印"先把所有的分身激活。然后把所有的分身引到一处并使用药水"马里波森林"以及"雷霆"，然后按住□键 /X 键利用回旋攻击快速地解决战斗吧。

# 冤有头债有主

1. 在把这一切都结束掉之前，别忘了先去找夏妮。这样做不光是为了道别以及获得新的昆特牌，这也是其中一个结局的必要触发前提之一。潜入学院后的流程并没多少值得一提的，战斗都相当简单。

2. 之后的流程中选择不拯救欧吉尔德则能触发第一个结局，这也是最容易达成的一个结局。之后根据玩家的选择，玩家能获得拜托不同的奖励，选择与其对应的奖励如下，选择什么都不要的话能额外获取多 100 经验值。



| 选择 | 奖励 | 用途 |
| --- | --- | --- |
| 像风一样敏捷 | 悲痛的马衣 | 马不会惊慌，并随机混淆一个敌人 |
| 永远不会饥饿 | 富饶之角 | 无限食物 |
| 喝不完的酒 | 无底酒瓶 | 无限矮人烈酒 |
| 钱 | 5000克朗 | 钱财身外物，所以不要选这个 |

3. 如果之前玩家有和夏妮一起潜入学院的话，在这里玩家会多出一个拯救欧吉尔德的选项，这也是触发第二个结局的前提条件。流程进行至此将会开始本次主线任务的下半场，选择帮助欧吉尔德的话可以获得他的刀"高等卡拉贝拉"。

4. 之后的场景中玩家需要在倒计时结束之前找到镜子大师谜语的谜底，和画中世界类似，这里玩家会遇到现实世界中敌人的幻影，对付方法和现实世界一样。

5. 由于倒计时的存在，所以笔者不推荐玩家在此逗留过久，不过该搜刮的还是要搜刮。“夏妮”所在位置的反方向一路走到底再往右走，在一条岔路里玩家能找到“石中剑”毒蛇剧毒银剑，这个倒是不容错过。同样不容错过的还有路上的其中一个洞穴，洞穴里金光闪闪全是值钱的东西，“人为财死”什么的可不适用于狩魔猎人，快速搜刮完就继续前进吧。

6. 玩家的目的地是位于远方泛着红光的大屋，路上的敌人除非真的非战不可，要不然推荐全部无视。

7. 最后的场景中，镜子大师会“使诈”，不过无视即可。找到一层的喷水池，利用感官能力调查后利用“阿尔德之印”推开破石即可“击败”镜子大师，本次 DLC 的流程也就此告一段落。



▲远处泛红光的地方便是“石中剑”的位置

# 支线攻略以及昆特牌收集

对比厚道的主线，本 DLC 的支线就比较偷懒了。新增的调查点全分布在威伦地区的东北面与东面，“秘密宝藏”的流程也和正编没多大区别，都是“找到信件，读信，然后开宝箱”。而其余的支线大多都是在告示板处触发，部分触发条件较为特殊的的会在下文特别标出。首先是“秘密宝藏”以及竞速任务的支线任务列表：

| |
|---|
| 受诅咒的小教堂 |
| 卓肯皮的救赎 |
| 皇家空军 |
| 小工匠、猎人、士兵与间谍 |
| 罗米利伯爵的秘密生活 |
| 意外继承的遗产 |
| 剑、断粮、背信弃义 |
| 竞速大赛：快如西风 |

## 注魔：起始资金

**流程要点：**顾名思义，玩家只需要支付“起始资金”5000 克朗即可。顺便一提，这也是本次 DLC 新系统“注魔”的开启条件。

## 注魔：一分钱一分货

**流程要点：**1. 在寻找矿石的途中，玩家需要从三个点中选一个点挖矿，而实际上只有中间的调查点是可以找到矿石。在寻找矿石的途中玩家会遇到新敌人：变形蛛，对付的方法可以参考前文。

2. 之后又是付钱的环节，这次玩家需要付的金额为 10000 克朗。至此这个系列任务也告一段落，但玩家还需要支付 15000 克朗方能享受完整的“注魔”服务。



## 鲜红战场上的蔷薇

**触发条件：**主线任务“恶魔的第一次接触”完成后。

**流程要点：**1. 跟着感官能力一路前进即可，中途玩家会遇到数波人类敌人，不过对于现在的玩家应该不算什么了。

2. 这个任务算是一代剧情的另类补完，有兴趣的玩家可以找回一代相关剧情来了解一下。

## 不留一丝痕迹

**流程要点：**1. 同样的，跟着感官能力侦查到的线索前进即可。之后跟老夫妇对话后得知草药师的徒弟被狼袭击并被吃掉的消息后就可以回去交差了。稍等，感觉有点不太对劲?

2. 在村子的四周继续利用感官能力就能发现臭味，跟着臭味循线追查即可。最后如何处理就看玩家自己的选择了。

## 欧飞尔出品

**流程要点：**这个支线任务要求玩家找到丢失的所有“欧飞尔”系列装备，只要去相应的地点搜索即可。之后回去找欧飞尔商人再等待一天便能完成这个支线任务。



## 黑暗遗产

**触发条件：**玩家需要在主线任务“芝麻开门！”的拍卖会上买到雕像，之后拿去铁匠处拆掉并查看其中的信件

**流程要点：**只要去指定地点找到宝箱并开启即可。顺便一提，在指定地点玩家会遇到敌人“森精”（种类：残物），提前做好准备。这里同时也是秘密宝藏“罗米利伯爵的秘密生活”的触发地点。

## 疯狂画迷

**触发条件：**玩家需要在主线任务“芝麻开门！”的拍卖会上正确回答问题并买到画

**流程要点：**流程本来应该很简单：买画，卖画。“得益”于本作自带“越更新 BUG 越多”的属性，原先的卖家书店老板大多会消失不见。玩家可以通过在书店外冥想到白天时间来把书店老板“刷”出来，然而这个方法不一定有效，最好的方法还是等待游戏的后续更新修复这个 BUG 吧。

## 新增昆特牌一览

| 名称 | 兵种 | 战斗力 | 能力 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 刚特・欧迪姆 | 攻城 | 2 | 集合 | “芝麻开门！”中击败希伯特 |
| 刚特・欧迪姆：黑暗 | 远程 | 4 | 集合 | 商人处购买（卡司敦北面） |
| 欧吉尔德・伊佛瑞克 | 近战/远程 | 6 | 提振士气 | 击败夏妮后获得 |
| 蟾蜍 | 远程 | 7 | 远程烧灼 | 击败欧吉尔德后获得 |
| 牛 | 远程 | 0 | 无 | “阳间派对”谷仓二楼 |

## 奖杯 / 成就列表

| 名称 | 奖杯类型 | 成就点数 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 真爱之吻 | 铜 | 35 | 流程相关 |
| 美好时光 | 铜 | 35 | 参加婚礼上的所有活动 |
| 购物狂上身 | 铜 | 35 | 买下所有拍卖品 |
| 重现梦魇 | 铜 | 35 | 在画中世界重现所有爱丽丝的梦魇 |
| 信守承诺 | 铜 | 35 | 完成DLC |
| 以寡敌众 | 铜 | 50 | 同时激活所有梦魇的分身，并同时将它们击败 |
| 物归原主 | 铜 | 35 | 3次用敌人射出的箭杀死箭手 |
| 醉生梦死 | 铜 | 35 | 同时让7 种不同魔药或煎药发挥作用 |
| 除刺蔷薇 | 铜 | 35 | 击败所有的骑士并搜刮他们的营地 |
| 引领风骚 | 铜 | 50 | 收集并装备上一套欧飞尔装备和马匹装备，还有至少一把欧飞尔剑 |
| 牛牛杀手 | 铜 | 35 | 杀死20头牛 |
| 溜滑梯 | 铜 | 35 | 毫无中断地滑下坡至少10秒 |
| 大获全胜 | 铜 | 50 | 以至少187的总力量值赢下一局昆特牌 |

BUG 注目！：本个 DLC 的 BUG 相当之多，除开一些无伤大雅的 BUG 之外，问题只要集中在“引领风骚”这个奖杯 / 成就上，就目前的最新版本（1.10）而言，这个奖杯 / 成就并不可能解锁，原因可能是因为奖杯 / 成就要求中的“马匹装备”一共有两个，但是玩家在游戏中只能获得一个，而另一个“并没有放进游戏里”，这个只能等待官方的后续补丁更新了。



# 玻璃之男与石之心

## 《巫师3 狂猎》DLC“石之心”剧情解读

足足5个月的等待，足以让许多曾经游荡于北方诸国大地上的玩家们把注意力投放在了暗无天日的哥谭市，或是转战于阿富汗和南非的大地，甚至是在末日后的废土上横行。然而当10月13日到来，我们又再齐聚于《巫师3 狂猎》那瑰丽多彩的世界里，再次投身于杰洛特那跌宕起伏的冒险当中。这就是“石之心”的魅力，而波兰人也向我们证明了等待的价值，这不是一个捞钱的DLC，而是有着极为有趣的任务，还增加了全新的游戏系统和更多的探索元素。但对于关心游戏剧情的玩家们来说，最重要的自然还是这个DLC的故事是否能够达到与本篇相近的水准，在这里稀饭我可以很确定地告诉大家，“石之心”绝对能够让任何对剧情抱有期待的玩家们感到满足，而至于故事当中有着什么样的妙处，就让我们在接下来的剧情解读当中细细品味一下吧。

文 稀饭 美编 NINA

## “石之心”剧情小说

### 恶魔的第一次出手

#### ●一纸公告

对于许多人来说，猎魔人的生活在他们想象当中就像是吟游诗人歌曲中般地夸张，总有纯洁无辜的少女尖叫着求救，然后骑着高头大马的猎魔人横空出现，手持银剑与相貌丑陋的怪物大战一番，斩下对方首级，顺便收获酬劳，当然还虏获了美人的芳心。至于之后的故事发展是淫秽下流还是浪漫甜蜜，则要视展开联想的是猥琐的乡村野夫还是天真的怀春少女而定。

艺术总是高于生活，现实则往往平凡得让人无法直视，今天或许就是那令人提不起劲的无数日常时光之一，在北方诸国间都算得上颇有名气的猎魔人——白狼杰洛特，目前正在干的事情和他出道几十年来干的没什么不同，就是在酒馆外的公告板上游移着他那猫般的竖状瞳孔里射出的视线，想要在琐碎如求购二手摇篮和用破壶换推车等无关紧要的文字中找到一个合适的狩魔合约，好让他赚到十几甚至几十个能够供他糊口度日的克朗。

他原本似乎注定一无所获，不过一张被某个手臂上满是纹身的大汉新钉上的公告抓住了他即将转移的注意力，公告中正在征集能够前往奥森弗特下水道屠杀怪物的勇士，还特别注明了最好是身经百战的士兵或是猎魔人。显然，在整个北方诸国地区，符合其中一项要求的人物都已经不多了，杰洛特则是其中之一，而且既是猎魔人，也早已身经百战。

经过对钉上公告的大汉的一番询问，杰洛特跨上爱马萝卜，按着公告上的提示，一路来到了位于诺维格瑞东北方的加林庄园，想要找到公告的发布者：欧吉尔德·伊弗瑞克。



## ●欧吉尔德

加林庄园并不难找，但这处听起来应该是贵族老爷居所的地方现在却有不少看似是地痞流浪之类的家伙在庭院当中行走，而当杰洛特来到大屋的厅堂时，看到的则是一群衣冠楚楚但是行为疯癫不羁的小混混，他们都喝得酩酊大醉，对杰洛特开着烦人的玩笑，甚至一个个都把自己装成是欧吉尔德，让人好不耐烦。不过在杰洛特忍不住要用钢剑和法印帮他们"醒醒酒"之前，这群人好歹还是把欧吉尔德的所在之处告诉了杰洛特。

之后事情的发展也同样诡异，欧吉尔德是一位从着装到做派上都颇有贵族气质的男子，然而却腰戴一把充满异国风情的弯刀，脸袋上还有着触目惊心的疤痕，令人想起那些彪悍的匪徒。不过无论是哪一点，都比不上他的神情：淡然，疏离，还透着一点点倦怠和冷漠，仿佛早已看透了世间的一切。

他坦然承认，自己发出这个委托并不是因为多么在乎人们的生死，只是因为那个下水道中的怪物吃掉了他最喜欢的厨娘，而杰洛特甚至怀疑就连这个原因也只是随意编造，因为欧吉尔德在讲述这一切时，语气中的感情的比例甚至还比不上酒馆那掺了八成水的啤酒中的酒精含量。对于怪物外形的语焉不详则更是令人不安，除了这个怪物生活在奥森弗特的下水道中，杰洛特仍然



对其一无所知。

通常而言，这种委托甚至有可能会被杰洛特直接推掉，毕竟风险太高的钱就不值得赚了，然而欧吉尔德给出的条件也慷慨得令人疑惑，不但许诺了惊人的酬金，而且还告诉杰洛特事成之后他能够在这间颇为豪华的庄园里拿走任何他想要的东西。富贵险中求，对于报酬——或许某种程度上是对于欧吉尔德这个人的好奇压下了杰洛特的警戒心，接下了这个狩魔委托。

## ●青蛙王子

奥森弗特正是大名鼎鼎的学府奥森弗特学院的所在地，然而人类文明的结晶似乎并不能让这个城市变得比其他地方更为开化，证据就是在杰洛特寻找下水道的入口时，竟然发现城市当中还有"青蛙王子"这种荒谬的传闻，说是下水道当中有着王子变成的青蛙，只要被女性献上一吻就会还原为人，而拯救王子的女性自然也会飞上枝头变凤凰，成为身分尊贵的王妃。

真相则远远没有那么美好，已经有好几个女性在听信这种传闻后进入下水道，然后不知所踪，而这个怪物造成的损害还远远不止于此。在进入下水道后不久，杰洛特就遇到了一张熟悉的面孔：夏妮。这个立志于救死扶伤的女孩曾经与杰洛特有过一段情缘——那时杰洛特还没有取回自己曾经失去的记忆。不过最后两人在维吉玛发生松鼠党与烈焰蔷薇骑士团大战时失散了，随后杰洛特经历了种种风雨，却甚至没能再次见上夏妮一面——直到今天。可惜两人的相遇可是一点都不浪漫，臭气熏天的下水道当中，夏妮几乎是惟一的活物，四周余下的只有死在杰洛特剑下的水鬼，和两个已经重伤不治的瑞达尼亚士兵。这原本应该是一个负责保护夏妮的六人小队，士兵们负责对付水鬼，而夏妮则负责采取下水道怪物残留下的毒液样本，因为它不但袭击了许多前往下水道的市民，甚至还分泌出毒液，污染了数口井，让不少市民出现了中毒现象，必须要依靠医师制作解毒剂来治愈。



然而怪物的强大程度超过了他们的想象，六人小队最后全军覆没，连掩护着夏妮逃走的两位士兵也不幸身亡，如今能够协助夏妮获得毒液样本的，只有偶然来到这里的杰洛特了。

两人一路进入下水道深处，所见的情景触目惊心，不但有无知的姑娘为了所谓的王子进入这里，成为了怪物的储备食粮，就连某些所谓的勇士也变成了怪物的施害对象，而且这个生物和水鬼能够共生，两不相犯，更是让其变得极其危险。但在探索的过程中，杰洛特也发现了怪物的一个奇特嗜好，它似乎无法抗拒酒带来的吸引。

于是，在帮助夏妮获得了毒液的样本后，他建议女医师躲藏到怪物的巢穴之外，与此同时猎魔人则通过在一具尸体上洒满烈酒的方式，把怪物引到自己选好的战场当中。怪物果然上钩，而它的真面目也极其吓人，那与其说是青蛙，倒不如说是一只蟾蜍，而且还是体型堪比巨熊，浑身带着剧毒的庞大蟾蜍，喷吐的毒液能够腐蚀尸体，口中吐出的舌头挥舞起来的杀伤力堪比锋利的宝剑，用惊人跳跃力发动的高空压击简直势不可挡。

杰洛特简直是九死一生地赢下了这场战斗，而且还趁着蟾蜍跳跃的空隙，用银剑切开了对方的腹部，断绝了对方的生机，然而怪物腹部涌出的毒气也让猎魔人抵御不住，陷入了昏迷，而他失去意识前最后的记忆，就是怪物快要死去的时候，竟然突然变成了一个裸体的人类男子，发出了垂死的哀嚎。一群有着黑色皮肤的士兵簇拥着某个法师在下水道鱼贯闯入，在检查了曾经化为蟾蜍的人类男子的尸体后，用异国的语言发出命令，让士兵们带走了昏迷不醒的杰洛特。

## ●一桩交易

要不是隔壁牢房有个能够交流的倒霉蛋，杰洛特在昏迷中醒来后肯定会对自己的处境一头雾水。他失去了所有的装备，感觉自己身处在一条行驶于大海的船上，而且并不知道自己将要被带往何方。然而得知真相也并不能让他感觉更好一些，因为按照目前情况看来，他杀掉的那只蟾蜍还真是个王子，来自于遥远的国度欧飞尔，化身为怪物恐怕的确是受到了诅咒。或许一个真爱之吻的确可以让他恢复原形，又或是有其他方式可行，但显然没有生物可以活着靠近它的身旁，更糟糕的是，在欧飞尔的宫廷法师来得及为其解咒之前，杰洛特杀死了这位王子，而无法完成国王命令的欧飞尔法师自然不得不抓走杰洛特，要把他带回欧飞尔交给国王去处死。

交涉被证明是毫无价值的，对方甚至并不愿意和杰洛特多废话，显然在他们看来猎魔人已经是半个死人了。杰洛特对于自己目前的处境也是一筹莫展，惟一让他略为庆幸的，则是夏妮似乎在对方到达之前就离开了，并没有受到牵连。船身继续在风浪中摇晃，恍惚之间，杰洛特竟然听到了一个有点耳熟的声音，并看到了一张介乎于陌生和熟悉之间的面孔。

刚特·欧迪姆是他的名字，镜子大师则是他的外号，在这一次奇特的再会之前，杰洛特与他只有一面之缘，那就是在白果园的酒馆中与他相遇时，询问他是

否有见到过叶奈法，而这位商人也的确提供了正确的线索。彼时，他不过是一个看起来多少有点神秘的行商人，然而多年与超自然力量打交道的经验告诉杰洛特，如今出现在他面前的行商人，才终于第一次展露出了自己不同凡响的一面。他和杰洛特作了一番交易，商人——或是以此外表出现的他会帮助杰洛特逃出欧飞尔人的囚禁，而作为代价，杰洛特必须要为他办事。

别无选择之下，杰洛特答应了这个要求，一道神秘的印记突然出现在他的左脸上，突如其来的疼痛让猎魔人发出了低吟，然而更可怕的则是随后突然发生的风暴，波浪与狂风把欧飞尔人的大船像是一块烂木般地抛来甩去，沉重的撞击让猎魔人再一次失去了意识。



## ●十字路口

海风吹拂着杰洛特银色的发丝，也吹不散那上面浓罩着的血腥味。那不是他的血——至少大部分不是。不管刚特·欧迪姆是谁，他的确通过一种难以想象的方式帮杰洛特解了围，欧飞尔人的船撞毁在沙滩上，杰洛特那可怜的“狱友”在灾难中身亡，脑袋还被欧飞尔人残酷地割了下来当做信物。猎魔人要更幸运一些，他还好好地活着，只是手被绳索捆住，然后像是一袋土豆似地被某个士兵提着脚拖在地上拉动。



显然在海难中幸存的欧飞尔人和他们的法师正打算离开海滩，寻找另一条可以让他们回到祖国的大船。然而他们注定是找不到了，猎魔人伺机挣脱了士兵的控制，拿回了自己的武器，随之展开了一场你死活我的恶斗，而等他在战斗的狂热中清醒过来时，沙滩上的活物就剩下他一个人。

重整行装，还通过口哨唤回了自己那充满了灵性的爱马，杰洛特重新驰骋在诺维格瑞的土地上，不过他并没有急着前往加林庄园找欧吉尔德算账，因为他左脸上的印记清楚地提醒着猎魔人，他和刚特·欧迪姆还有一个约定，必须要前往十字路口处的柳树下和这位神秘的商人见一面。

他在夕阳西斜时就已经赶到目的地，然而除了几个小孩正在歌唱着一艘曲调诡异的童谣，四处都见不到刚特·欧迪姆的身影。

猎魔人找到一个僻静的角落，跪坐着开始冥想，直到午夜时分月悬高空，那位神秘的商人才终于现身，并且带来了一个极为离奇的要求。杰洛特必须作为他的代理人，为欧吉尔德完成三个愿望。

## ●不死之身

带着疑问，杰洛特回到了加林庄园，却发现这里已经四处起火，欧吉尔德的玩伴——又或是打手们正要当场处决一个刚才还在和他们把酒言欢的可怜虫，杰洛特想要出言阻止，却最终未能救下对方。但比起来随后发生的事情，这群人的无情和变幻莫测已经算不得多令人惊讶了。欧吉尔德再次现身，还没等杰洛特和他说上几句话，一个原本在为他们倒酒的姑娘突然拿着长剑现身，一刀捅进了欧吉尔德的胸口！

相同的事情，杰洛特在这几十年里也干了不下百遍，然而没有一个人能够作出欧吉尔德那样的反应。他若无其事地转过身，仿佛只是被蚊子叮了一口而不是胸口被插了一把铁剑，还向充满了怨恨的女孩解释自己为何杀死了她的父亲——尽管那当中的逻辑恐怕只有欧吉尔德和他手下的那群暴徒能够理解。随后欧吉尔德招呼着自己的手下，让其拔走了插在他胸口的长剑，金属从血肉中被拉出的声音令人不寒而栗，而欧吉尔德却淡然处之，仿佛早已见怪不怪。

毫无疑问，这位差点把杰洛特送入万劫不复之地的委托人竟然拥有不死之身，和神秘的刚特·欧迪姆简直各有千秋。




巧的是，两人刚刚提到关于愿望和契约的话题，神秘的商人便从夜色中现出了身影。显然，刚特和欧吉尔德是旧识，两人之间定下了一个契约，前者必须通过一位代理人，帮助后者完成三个愿望，才能够收回自己的债。而这位代理人，自然就是同样欠了刚特一笔债的杰洛特。

# 阳间派对

## ●寻根问祖

杰洛特被夹在了刚特与欧吉尔德之间，不过后者显然没有打算找他这个代理人出气，而是用一贯的镇定态度对待。他带着一群手下离开加林庄园，不过在临走之前对杰洛特提出了两个要求，一个是要杰洛特找到欧吉尔德的兄弟弗洛迪米并让他再度享受人生的乐趣，另一个则是要给他找来马西米兰·波索迪的屋子。按照欧吉尔德的说法，这两个愿望要满足起来都是难于登天，杰洛特只需要尽力而为，最后只要被证明是无法达成的，则刚特也无法怪罪于杰洛特，只能把他从债务中解放出来。

猎魔人对此抱有谨慎的悲观，某种直觉告诉他，刚特并不是一个那么简单就可以打发的对象。而事实上，他猜对了，商人等在了猎魔人离开庄园的路上，虽然他并不能

亲手去满足欧吉尔德的愿望，却能够对杰洛特提供帮助。对于前一个愿望，他提供的帮助竟然是给了杰洛特一瓶属于欧吉尔德的鲜血，因为欧吉尔德的兄弟弗洛迪米早已经不在人世了，杰洛特必须要通过特殊的血召礼来将其唤回到凡间来。

说到关于怪物的知识，杰洛特可以说上一整天，然而要说到对于贵族的知识，那他所知的恐怕也就比一般乡巴佬多一点，所以虽然他有了欧吉尔德的血液，但是要将其唤回人间，还得前往伊弗瑞克家族的墓穴，也只有在那里才能够进行血召礼。刚特并不打算在这一点上继续帮助杰洛特，于是猎魔人只能找到自己所认识的人里受教育程度最高的人之一去查询这方面的知识，那就是刚刚才与他重聚的夏妮。

要找到夏妮并不难，她在奥森弗特学院完成了学业后，就在当地开了一家诊所，继续她救死扶伤的职业生涯。比起在下水道的首次见面，两人的第二次会面就显得更正常了一点，除了几个前来拿取药物的瑞达尼亚士兵外，几乎没有任何事情干扰两人进行交流。不过尽管如此，两人并没有花太多时间在叙旧上，毕竟杰洛特可不想要自己脸上一直带着刚特留下的印记。于是



在夏妮查到了伊弗瑞克家族墓穴的所在地后，两人兵分两路，夏妮前去已经被关闭的奥森弗特学院拿取进行血召礼所需的香炉，而杰洛特则先一步前往墓穴等待她到来。

## ●风流野鬼

要不是被某个奇怪的税务官缠着询问他有没有倒卖毛皮和珍珠或是跑进民居里翻箱倒柜，杰洛特说不定还会比夏妮早一步到达伊弗瑞克家族的大宅所在地，不过他相信自己还不至于迟到得太厉害，证据就是夏妮还非常有闲情逸致地在大宅旁的草地上采集鲜花，编出了一个颇为漂亮的花环。香炉被夏妮交到了杰洛特手上，不过两人作了一个小约定，夏妮只留在墓穴的入口，杰洛特独自入内探路。

不过虽然从外部看来有点阴森恐怖，但墓穴的内部倒也寻常，除了一般少不了会在这种地方出现的鬼魂，就只有几只大蜘蛛为杰洛特带来了一点“惊喜”。然而当他用香炉把烟雾灌满了所有墓室，并且开始用血召礼呼唤弗洛迪米时，却发现被召唤来的竟然是伊弗瑞克家族的长辈们的鬼魂。显然，伊弗瑞克家族一直以来的作风都颇为彪悍，这几位已经去世颇久的先人还是一水儿的火爆脾气，没等杰洛特解释清楚来意就竟然朝着猎魔人发起了攻击。

对付鬼魂也算是杰洛特的专长，更何况这些伊弗瑞克家族成员的鬼魂在神出鬼没的程度上甚至比不上一般的鬼魂，很快就被杰洛特一一送回阴间。直到最后一个鬼魂被击退，弗洛迪米才终于肯现身，显然他是想要确认一下杰洛特的身手和来意。不过就算找到了弗洛迪米，杰洛特还是有一个更大的问题需要解决，那就是弗洛迪米已经死了，他根本就没有一具可以享乐的身体，而一个鬼魂如果只是旁观他人，又怎么可能让自己乐在其中?




很难说猎魔人对于问题的最终解决方案是否满意，毕竟在接下来的大部分时间当中他完全是处于“身不由己”的状态，因为他只能通过让弗洛迪米附在自己身上的方式来令对方能够再次享受凡间生活的乐趣。相比起来，反倒是享乐的来源无需猎魔人多操心，因为夏妮正好有一位在医学院认识的朋友将要举办婚礼，于是她带上了被弗洛迪米附身的杰洛特作为男伴出席婚礼，已经死去的鬼魂自然就可以通过这种方式来重温人间的乐趣——当然时间是截止到午夜时分。

尽管很难称得上是一般意义上的好人，不过个性当中带着热情奔放一面的弗洛迪米的确是和这个喜气洋洋的婚宴相得益彰，在他的操纵之下，杰洛特也作出了不少惊人之举，有的是他活了几十年都没有干过的，例如跑到猪圈里去赶猪，又或是在婚宴大厅上和夏妮翩翩起舞，有的则和他以往干的事情有点类似，例如去找被恶犬追赶的吞火者，或是借机品尝夏妮柔嫩的嘴唇。

抛开一些粗枝大叶的问题，弗洛迪米或许的确是个不错的家伙，也有资格再度享受一下人世间的欢乐。不过当刚特也出现在婚宴上时，一切都显得有点变了味道，就像是掺了太多水的啤酒，尤其是当午夜时分过去时，意犹未尽的弗洛迪米还想要再享受一下婚宴上的喜庆时光，却被刚特用哪怕是对一个鬼魂来说都太过残酷的手段直接驱走。

尽管听起来不太可能，但欧吉尔德的第一个愿望就这么被达成了，然而杰洛特的债还没有还完，他必须得把注意力放在下一个目标身上。然而在如此良辰佳夜匆匆离开，似乎有点太不解风情，在发现夏妮对于自己即将离去并不太高兴后，杰洛特在刚特的建议下，选择了用一份礼物来挽回她的心。接下来的事情，除了两人之外，恐怕也只有天空上见证了一切的一轮明月才会知晓。

# 芝麻开门

## ●一场拍卖

关于欧吉尔德的第一个愿望，刚特为猎魔人提供的帮助是一瓶属于欧吉尔德的鲜血，而关于欧吉尔德的第二个愿望，商人给杰洛特提供的则是一条情报，那就是奥森弗特城当中现在有一家颇为著名的拍卖所，其经营者的姓氏就是波索迪，所以很有可能和马西米兰·波索迪的屋子脱不开关系。所以在完成了第一个愿望并与夏妮共度了难忘的一夜，并拜托她进一步调查欧吉尔德这个有点神秘的家伙后，猎魔人立刻马不停蹄地赶往奥森弗特，并找到了拍卖行的所在地。

不过波索迪家族显然很是有些权势，看守这家拍卖行的甚至都不是私人保镖，而是正规的瑞达尼亚军队士兵，作为没有邀请函的不速之客，杰洛特甚至连拍卖行的门都进不了——起码在他的老相识：银行家维米·韦瓦第现身之前的确是这样，而随着矮人将猎魔人追认为自己同行的客人，原本拍卖行紧闭的大门也随之洞开。不过虽然里面的拍卖品都算得上是名贵之物，能够被杰洛特看得上的东西倒是几乎没有，毕竟他是个实用派，而能够被放在拍卖行当中的东西，十有八九都是象征意义大于实际意义，像是大厅当中展出的那些华丽宝剑，看起来异常美观，但恐怕在猎魔人手中只需一挥就会化为粉碎。相比

起来，倒是韦瓦第的三位熟人显得颇有意思，艺术大师和昆特牌高手自然令人印象深刻，但最令杰洛特难忘的还是米诺乐伯爵夫人，这位早早成为了寡妇的老夫人年轻时竟然和杰洛特的授业恩师维瑟米尔有过一段情缘，并且如今还有着收藏与猎魔人相关物件的爱好。两人当年一见钟情，私定终生，却最后还是因为身分差异而不得不离别，想到几十年后自己却只能带给她维瑟米尔的死讯，杰洛特都不得不深感遗憾。

然而更令他感到遗憾的则是拍卖会本身，不但卖出的东西都并非是马西米兰·波索迪的屋子或是哪怕跟其有一点点关系的物品，里面甚至还有“教授”这个曾经袭击过猎魔人根据地凯尔·莫罕的暴徒所佩戴的眼镜，虽然这家伙已经在杰洛特的追杀中死于非命，但看到他的所谓遗物还是让猎魔人感到大倒胃口。不过随着拍卖的上半场告一段落，转机突然而至，因为拍卖行的主人霍斯特·波索迪竟然现身了。在矮人银行家的引荐之下，猎魔人和拍卖行的主人正式交谈了起来，但他刚刚提起马西米兰·波索迪的屋子，就让对方神色大变，并且毫不留情地下了逐客令，硬是把杰洛特赶出了拍卖行，甚至还暗中指示那些负责押送猎魔人的瑞达尼亚士兵要给杰洛特一个“教训”。

用刀剑和猎魔人“沟通”是个糟糕的选择，而用拳脚自然也好不到哪去，杰洛特身体力行地让那些



士兵知道他们错得有多厉害，却没想到自己的身手竟然引来了另外一位光顾拍卖行的神秘客人的注意，而对方带来了两个重要情报，其中一个是马西米兰·波索迪的屋子就藏在拍卖行的宝库里，而另外一个则是他有办法可以让杰洛特进入到宝库当中。

## ●一桩劫案

神秘的男子把自己的秘密基地建立在了一个半身人草药医生的房子地底下，就位于奥森弗特城外，算是一个颇为隐秘的地方，更不用提想要进入地下室还得先跟半身人说出正确的暗号。不过在听过了那位跟他搭话的男子的计划后，杰洛特对于这种程度的小心谨慎还是相当理解，因为对方正在策划的，可是进入到拍卖行地底下的宝库当中，并在取得相应的东西后用宝库里的暗道逃跑的大胆计划。

当然，这个计划不可能由一个人执行，神秘男子已经提供了整体的计划和入侵的路线，杰洛特作为猎魔人，并不懂得盗窃，但是可以提供必要的武力。除此之外，因为他们需要从拍卖所旁的看守塔上跳到拍卖所二楼缺乏防护的窗户当中，所以得有一位攀爬高手把绳索带到塔楼顶部，并垂下以供他们爬上去，另外则需要一位开锁高手或是爆破大师，用于对付宝库的大门，不然就算他们能够进入拍卖行，也只能望门兴叹。



寻找两位盗窃同伙的任务就被交给了杰洛特，不过实际上神秘男子也有不少功劳，毕竟就是他定下了合适的人选，而是还是两个位置各有两个人选，以备出现意外情况。事实证明他的想法非常正确，能够担任这两个位置的人选都是有过犯罪历史的人，他们注定是在刀口边上过日子，所以当发现其中一个犯罪同伙人选已经被脚上绑着石头沉进了湖里时，杰洛特甚至都没感到太多的惊讶，更谈不上遗憾了。

然而就算是在聚齐了人选的情况下，这个号称已经规划了一整年的劫案似乎在一开始就透着点不靠谱的味道，证据就是当负责攀爬塔楼的女精灵来到顶部时，却发现原本应该空无一人塔顶竟然也有一位巡逻兵，不过幸好被她迅速用利落的踢击打晕，之后因为时间耽搁的关系，塔下的另外三人还差点被巡逻的士兵发现。之后入侵拍卖行的过程则完全一场灾难，神秘男子号称拍卖行当中不会有人，但事实上有好几个工作人员竟然还在一楼讨论事务，并且在发现了一行四人之后还叫来了看守的卫兵，杰洛特遵守之前许下在这场盗窃中不杀人的自我守则，用木剑击倒了不少对手，倒是一开始就配备的铁剑的神秘男子下手极狠，仿佛已经要为了达成目的不顾一切。

最后，事情简直是急转直下，霍斯特·波索迪竟然也留在了拍卖所当中过夜，他在听到骚动后冲出了地下室查看情况，并且在发现形式不妙后迅速奔逃回地下室，一边让看守的士兵拦住追击而来的杰洛特，一边关上的宝库的大门，把猎魔人挡在了外面。无奈之下，杰洛特只能和神秘男子上演了一场拙劣的挟持人质戏码，为那位负责对付宝库大门的同伴争取时间，而负责帮助他们攀上塔楼的女精灵看情况不妙，干脆靠着自己的灵活身手和苗条体型，钻进烟囱里逃之夭夭。

经过和城卫队的一番对峙和周旋，盗窃团队余下的三人终于突破了宝库大门的障碍，进入到其中。

而等待着他们的，则是一个肮脏秘密的揭晓。

## ●恩怨情仇

马西米兰·波索迪的屋子严格来说也勉强能算是一间屋子，不过恐怕只有仓鼠能够拿它当房子住，因为这屋子只有一个箱子那么大，里面存放的也不是家具，而是关系到波索迪拍卖行所有权的证明文件。这就是为什么霍斯特·波索迪会在听到杰洛特提起屋子后神色大变，这同时也是为什么神秘男子会大费周章地让自己能够进入到金库当中，因为原本这屋子里的文件所代表的财富，有一半是属于他的，所以他的名字自然是叫做艾瓦德·波索迪，也就是霍斯特的弟弟。

显然，在关于父亲当初对于拍卖行的继承权安排上，两兄弟都算不上特别满意，哥哥霍斯特精通经营之道，的确是拍卖行最适合的继



承者，而弟弟艾瓦德只是个败家子，并不擅长经营这门生意，却对金钱有着不小的需求。按照父亲的遗嘱，两兄弟原本应该每年都在公开场合友好地握手一次，才能够共同继承这份遗产，不然拍卖行就要被拍卖掉，所得会被捐给医院。不过霍斯特耍了点手段，让艾瓦德失去了继承权，也失去了纸醉金迷的生活，只能够在贫穷当中度日。不甘受到如此对待的艾瓦德因此花了一整年的时间，策划了一场劫案，想要夺回自己的财富，顺便狠狠地报复自己的哥哥。而杰洛特的出现，则成为了他启动计划的契机。

尽管对于当事人来说，这里面的恩怨情仇的确难解难分，然而对于猎魔人来说，这简直就是一场闹剧，因为这两人当中谁也算不上有多公道。他很少在事后谈起这件事情是怎么收场的，毕竟一切都发生在宝库当中，而没有一个当事人愿意再提及这场冲突。反正，最后猎魔人还是拿到了马西米兰·波索迪的屋子。现在他手头上有弗洛迪米附身时写下给欧吉尔德的信，也有了屋子，终于能够前往奥森弗特的旅馆，向暂时停留在当中的欧吉尔德交差。

然而，猎魔人仍然冷静地记得，他还有第三个愿望需要帮助欧吉尔德实现。

# 婚姻回忆

## ●古宅惊魂

欧吉尔德是个奇特的人——哪怕是对算得上见多识广的猎魔人来说也是。他看似潇洒而张狂，然而深藏在他外在行为之下的，则是毫不在意人情冷暖的淡薄，就像是他的心并不是流淌着热血，而是化为了无情的坚石。

到底是什么样的遭遇让他变成了如今这幅样子?

完成他的第二个愿望让杰洛特看到了冰山一角，欧吉尔德对于马西米兰·波索迪的屋子毫无兴趣，他只是想要波索迪拍卖行最终消失在历史长河当中，因为当年伊弗瑞克家族遭遇了财政困难，在他们只有几个星期就可以还上债的时候，波索迪拍卖行却买下了他们欠的债，并强迫伊弗瑞克家族还款。无奈之下，当时身为一家之主的欧吉尔德不得不变卖了大量的家产，家道中落甚至让他的婚姻出现了裂痕，娘家甚至已经帮他的妻子爱丽丝找了一门新的婚事，对方可是来自遥远国度欧飞尔的王子。

然后这个王子就落得了化身为一头巨大青蛙的下场。

显然，欧吉尔德接触到了某些不应该涉及的力量。而在他的第三个愿望当中，猎魔人终于正面地见证到了这些力量的可怕之处。欧吉尔德要求杰洛特为他带来他曾经给过妻子的一朵玫瑰花，然而却并不肯提那到底是多久之前的事情，只提到他的妻子还在他以前的老宅当中。

那的确是一栋老宅，已经被丢空了好一段时间，然而当杰洛特来到附近时，却碰到一个愚蠢的拾荒者，还在围墙的缺口旁等待着他那进去“寻宝”的伙伴，甚至还没有意识到浓罩在大宅庭院当中的雾气并非是自然现象。劝走了这个傻瓜，



猎魔人谨慎地进入到欧吉尔德曾经居住过的庄园当中，却发现这里竟然还有人在打理，不过这位园丁可不是什么普通人，而是一只被召唤到凡间的异界生物，被称为守门人。光是击倒这个怪物就费了他好一番功夫，随后现身，有着黑猫与黑狗形象的奇特生物看起来似乎更为危险，不过起码还算是能沟通的对象。它们不但为杰洛特指明了房屋中女主人的所在地，还给予了他进入庄园大宅所需的钥匙。

如果这座大宅的女主角不是变成了一只能够在画像之间转移的鬼魂，这趟古宅探索之旅还勉强算得上顺利，只是当杰洛特找到了女主人的真身时，却发现她早已变成了一具干尸，而玫瑰仍然不知所踪。这时，神秘的黑猫与黑狗再度出现，给予了杰洛特一个小小的提示：他应该把女主人的尸体安葬在合适的地方，好唤醒她的灵魂，并且在回忆当中找到玫瑰的所在地。

## ●画中世界

当被安葬在她最喜欢绘画的地方后，房屋女主人的鬼魂再一次出现，但这一次，她并没有发起攻击，而是把杰洛特引入到了一张油画当中，那里面的世界，是一个以她的回忆所构筑出的画中世界，有着完全不同于现实世界的奇特风光。跟随着她的回忆脚步，杰洛特一点点地拼凑起她因为时间流逝而变得支离破碎的记忆，终于重现了发生在这座大宅当中的悲剧。

房屋女主人的名字是爱丽丝，她嫁给了欧吉尔德，所以姓氏也随着丈夫变成了伊弗瑞克。婚姻是幸福的——起码在一开始的时候是这样，但随着伊弗瑞克家族的经济状况日渐变差，两人的婚姻也因此变得越来越岌岌可危。欧吉尔德为了维持这个庄园的生活，正变得越来越心不在焉，并且郁郁寡欢，而爱丽丝的家人也在一点点地向欧吉尔德施加压力，甚至最后试图要取消这段婚姻关系。



绝望把欧吉尔德逼上了一条险恶的道路，他开始求助于恶魔的力量，用邪门歪道来试图夺回自己的财富、地位以及婚姻，却没想到自己正在一点点地丧失人性和温情。他召唤来了可怖的守门人，让其维持这个庄园的基本样貌，他把两个恶魔禁锢为黑猫和黑狗的模样，让它们陪伴在妻子身边，他甚至不顾爱丽丝的意愿，把自己的妻子禁锢在这座庄园里，却在留下了一束玫瑰和一封告别信之后，离开了这里，再也没有回过来。

这里最终成为了一个噩梦，守门人杀死了所有入侵者，把他们葬在庭院当中，爱丽丝动用自己的权限禁止守门人进入屋内，自己却在寂寞与痛苦中死去，化为了寄身在大宅里的恶灵，两个困在动物形态的恶魔则永远无法获得解脱，只能伴随着爱丽丝的孤魂徘徊在这座古老的大宅里。而欧吉尔德那邪恶的意志，化为了爱丽丝心中的噩梦，在画中世界里四处作怪，试图阻挠杰洛特的行动。

一番惊险的交战后，杰洛特击退了噩梦，如今，如何处理这个画中世界的决定权也被交到了他手中，是取走爱丽丝记忆中的玫瑰，来让这个世界化为虚无，并且令她和恶魔们得到解放？还是保留这个权力，并且带走画有爱丽丝身影和玫瑰的画布，交给欧吉尔德让他去定夺?

无论他如何选择，都无法让发生在这里的惨剧得到任何的改变。

# 冤有头债有主

## ●解咒妙方

带着代表第三个愿望达成的信物，杰洛特来到了奥森弗特的旅馆当中，准备告诉欧吉尔德留守的手下任务达成的消息，然而刚特却在杰洛特踏入旅店时突然现身，并再一次展现了他恐怖的力量——这个商人甚至能够控制时间！

刚特为最后愿望的达成追加了一个属于他自己的要求，杰洛特必须告诉欧吉尔德的手下，让其前往拉尔凡尼神庙收取最后一个愿望达成的信物。显然，杰洛特是无法拒绝这个要求的。

不过猎魔人在随波逐流地完成欧吉尔德的愿望时，也的确作出了第二手准备，那就是委托夏妮调查欧吉尔德的过去，而那被证明是非常有必要的。虽然夏妮因为受到瑞达尼亚军队的征召，已经快要离开奥森弗特，却还是在临走前帮了杰洛特一把，不但调查到了欧吉尔德曾经委托一位奥森弗特学院的学者查找与镜子大师解除契约的方法，而且还了解到目前教授已经被猎巫人们保护了起来，躲藏在了已经被瑞达尼亚军队关闭的学院当中。

最后，在夏妮的帮助下，杰洛特偷偷地潜入到了学院当中，不过却发现猎巫人对他的态度还是一如既往地恶劣，为了阻止他接近教授甚至不惜举刀相向，却敌不过猎魔人那致命的钢剑之舞。

虽然教授所在的房间大门被锁住，不过杰洛特经过一番研究，还是从顶楼进入到了房屋当中，并见到了大名鼎鼎的神秘学研究者莎士拉克教授。然而教授本身的状况似乎和夏妮调查的结果有点出入，猎巫人并非是在保护教授，而是在软禁他，因为他对于魔法和超自然力量方面的研究知识是猎巫人用于狩猎施法者的重要参考资料。更糟糕的是，教授对于刚特·奥迪姆的研究已经令他遭了秧，他被刚特盯上了，对方在教授家中画了一个圈，并且警告教授，只要他踏出圈外，就会立刻惨死。

事实证明，刚特的警告并非空穴来风，不过莎士拉克教授至少在意外踏出圈外并摔断自己的脖子之前告诉了杰洛特一个对付刚特的方法，那就是他生性爱赌，如果猎魔人敢于和他设一个赌局，并且在智计上赢过对方，就能够打破契约。

带着这个重要的消息，杰洛特骑上萝卜，匆匆地向着拉尔凡尼神庙赶去。



## ●一个谜题

当初在向刚特·奥迪木许下愿望时，欧吉尔德就注意到了想要避免偿还债务，就必须给刚特设立足够苛刻的条件，所以他不但要求刚特在收回自己的债时先要通过代理人帮他完成三个任务，而且最后还得两人一起站在月亮之上，完成契约的最后一步。这听起来的确是天方夜谭，但正如杰洛特在偿还这次债务的过程中不停被警告的那样，凡人在和恶魔作交易时，一定要小心自己许下的愿望，因为你永远不可能懂得那会被如何曲解，并最后成为伤害你的手段。

显然，欧吉尔德最后还是犯了错误，他或许的确要求是在月亮上达成契约，但显然没有限定是天上的月亮，而拉尔凡尼神庙那已经铺满了沙尘的地面上，却被曾经的建造者们用砖石砌出了一个月亮图案，于是，在杰洛特把代表着第三个愿望的信物交给欧吉尔德后，契约达成，完成了所有要求的刚特从一轮明月之中踏空而下，要前来收走欧吉尔德当初答应过要给的报酬：他的灵魂！

如果杰洛特愿意，大可以袖手旁观，从完成三个愿望时他了解到的情况看来，欧吉尔德被逼到如此地步，基本上都是在自作自受。然而他终究无法眼看着恶魔在自己面前逞凶，所以在刚特即将要出手时，他出言阻止，并向其提出了挑战。



刚特果然上钩——他或许在本性上根本就无法抵抗这种赌局，因为获取人类的灵魂就是其一切行为的动机和目的。然而提出赌局并不意味着杰洛特就必然会迎来胜利，现在他必须为自己和欧吉尔德的灵魂而战。恶魔把猎魔人拖入到了一个奇特的空间当中，并且向他提出了一个谜题，然后要求猎魔人在这个空间当中寻找到谜底。这里的一切都受到恶魔的控制，所以想要找到谜题相关的内容自然是困难重重，但杰洛特的脑子转得极快，最后还是看出了空间当中的破绽，通过让水流涌入水池当中，在倒影里见到了刚特·奥迪姆的真面目——一个相貌狰狞的恶魔。

猎魔人赢下了这场斗智，也把恶魔驱逐出了凡人的世界，保住了自己和欧吉尔德的灵魂。这位曾经拥有着石之心的男子再一次变为了凡人，还把自己的武器赠予了猎魔人，以感谢他的救命之恩。危机就这么解除了，起码对于欧吉尔德来说是这样，他会逐渐老去，最终离开这个世界，然而对于长寿的猎魔人来说，或许一切尚未可定论，毕竟恶魔总会在令人意想不到的时候，卷土重来。

这就是恶魔留给我们最大的教训，在许愿之前，一定要小心你将要说出来的话语。

# 一路向西

终于，之前预告过的微软发布会评析在这次一路向西隆重登场，同时还有继续为大家推出的美国语言教程和风土人情介绍，同时在美国地区非常重要的节日万圣节也已经到来，本期一路向西正好会和大家介绍一下这个节日的趣事，让我们一起来看看它的由来吧。

## 美人美语

### ●Bless you！

语言，可以看作是一个国家或是一个民族所有历史以及文化的载体，所以自然而然地，我们能从语言中洞悉一些当地的文化。今天给大家带来的语言小知识看似非常简单，但其实可以看作是整个西方文化所诞生的产物。

其实这个短语非常的简短，仅仅是两个单词："Bless you"，写的再全一点是"God bless you"，意为"上帝保佑你"。从来没听说过这个短语的人，估计都会以为这句话是会用在探病的情境下。而事实上，这句话最经常出现的情况，是在有人打喷嚏的时候。如果有人打了喷嚏，你会听到附近的人善意地对他说"Bless you"。对于这种用法，有两种解释。其一是据说在西元77年的时候渐渐诞生了一种说法，就是在打喷嚏的时候，灵魂会伴随着冲力飞离出人体。在灵魂出窍（Out of body）的时候，恶魔和邪恶的灵魂会趁机侵入人体。在这个时候，"God bless you"被用来当作与恶灵抗争的护身符。还有另一种说法是在很久以前，人们认为在打喷嚏的时候，人的心跳会骤停。而在打完喷嚏之后，如果你的心脏继续跳动，就说明有上帝在保佑着你，也就是"God bless you"。



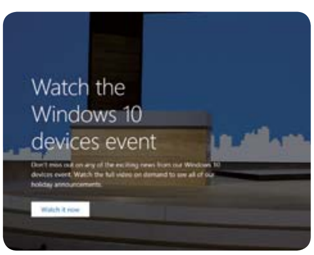

从这个很简单的短语中可以看出，英语有很多的日常短语是和"上帝"分不开的，而这恰恰就是西方文化的一个重要组成部分。在以后的栏目内容当中，本人会开始着重介绍相关的语言文化，在这里先卖个关子啦！

## 美时美事

### ●微软新品发布会

上一期栏目中，本人为大家带来了苹果发布会的前线报告，并预告了这一期将为大家带来微软发布会的信息，现在如约奉上。美国东部时间10月6日上午10点，微软新品发布会在纽约如期举办。由于种种原因，个人认为在中国微软的品牌影响力远远不如苹果的号召力来的大，所以对于这次微软发布会估计有很多人并不知道太多的细节。这里会为大家简单介绍一下。

首先是以Xbox One开场，微软十分自豪的再次强调今年末将会有非常丰富的大作如排山倒海般袭来。截至写下这篇文章的时候，微软的第一方大作《极限竞速6》已经发售了，《光环5 守护者》也会在5天以后正式发售。之后是微软手环2代（Band 2），其采用了曲面OLED屏幕，康宁大猩猩第三代玻璃，配合微软语音助手小娜（Cortana）并且支持iOS，Android，Windows三大平台的客户端，售价$249。随后是Lumia新一代旗舰手机950以及950XL，值得一提的是其采用了电脑主机上常见但在手机上却鲜为人知的水冷技术。其余的配置网上都能查到，这里就不占用篇幅了。






■小小的一个方盒，却能释放手机变PC的强劲能量。

接下来便是本场发布会的重点——Windows 10生态圈。经历的Win8的惨痛教训，微软明白了系统一体化并且构建系统生态圈并不是那么简单就能办到的。本次发布会，微软完完全全围绕着Win10介绍所有的产品。手机及手环不必多说，Microsoft Display Dock专门用来配合Win10手机，并使其彻底变成一台电脑，也就是"手机PC"。之后的重中之重便是Surface系列。今年Surface部门销售额翻倍，但是iPad的销售额连续八个季度下滑，上个季度的降幅甚至达到了20%。当年Surface刚刚发布的时候，库克讥讽微软说："你或许能把一个烤面包机和一个冰箱做成一个新东西，但是它不可能讨人喜欢。"而现在两方的销售数字狠狠地打了库克一个耳光。不仅如此，微软还称："Pro4不会和iPad Pro比，而且不会和任何一款平板电脑比，因为它们不够格。"就像微软说的那样，全方位提升的性能，能够在未搭配8GB/16GB内存的情况下比MacBook Air快将近50%；再加上更加轻薄的机身，分辨率更高的屏幕，以及加入生物识别技术的Type Cover，让Pro4有着十足的竞争力。另外值得一提的是，Pro4的散热理论上比Pro3的效率更高，而且风扇更加安静。本人在使用Pro3的时候就是会遇到风扇声音有些明显，散热效率不高的问题。在这之后，微软掏出了他们用来狙杀iPad Pro的配件——新一代Surface Pen：业界最轻的视差，最小的延迟，1024级压感，一年的电池寿命，可自定义为橡皮擦的尾部按钮，可更换为H，HB，B，2B四个软硬度的笔头，向下兼容Pro3…我只能说这些设计完爆苹果的Apple Pencil。





▲Apple Pencil的这种充电方式，不仅一点也不像苹果的工业美学，而且使用者需要冒着Pencil随时会断掉的风险充电。

关于最后压轴登场的Surface Book，在本人去微软店的时候还没有样品，所以实际的体验没有一个主观评价。但是单纯的以发布会上的内容评价的话，引用ZEALER+社区里DoubleLee的文字：“这回Surface Book给我们带来的惊艳，不是最轻薄的i7平板，不是性能最强的13寸超极本，不是12小时续航，不是双电池设计，不是可插拔屏幕，不是手感良好的键盘，也不是惊艳的屏幕，更不是热插拔显卡的黑科技，而是它将这一切统统做到了一台设备里。”

至于HoloLens，这个世界上第一台全息计算机，第一台可穿戴的全息设备。我只能说我无法评价，也不可能评价，因为它是人类科技未来的开拓者。

这场大家预计平淡无奇的发布会，却变成了微软的秀场。他们统一了手机与电脑，平板与笔记本电脑，甚至是统一了虚拟与现实。如果说当时乔布斯拿出初代iPhone时，是向我们展示了手机行业的未来，那么这次微软发布会是向我们展示了科技行业的未来。与苹果发布会相比，我想给微软满分的评价。



■这次发布会，让我们看到了微软想要重夺业界霸主的决心。

# 美天美地

## ●Atlanta Hawks




■1月最佳球员，颁给了鹰队首发的所有人。




■即便没有超级巨星，这位年度最佳教练依旧能让球员们打得风生水起。

这一期的《美天美地》，将会给大家换换口味。趁着年货体育游戏大作《NBA 2K16》销售势头正热之际，本人给大家带来亚特兰大篮球队“亚特兰大老鹰”（Atlanta Hawks）的介绍。

亚特兰大老鹰队，于1946年成立，并在1949年加入NBA，不过那个时候还叫做“三城黑鹰队”。在1951迁至密尔沃基后，球队才改名为“老鹰队”，期间辗转圣路易斯，最终于在1968年迁至亚特兰大并一直发展至今。尽管历史悠久，但是老鹰队只获得过一次总冠军，是在1958年击败由比尔·拉塞尔率军的凯尔特人后拿下。最近的几年，老鹰队一直以黑马的身分活跃着着，2012–13赛季的季后赛更是首轮便让当时东部第一的步行者陷入苦战，虽然最后以2–4遭到淘汰，但是老鹰队的潜力有目共睹。

同年5月，马刺主教练，业界公认实力顶尖的格雷格·波波维奇的首席助教迈克·布登霍尔泽宣布成为老鹰的新主帅。经历了一个赛季的磨合之后，在14–15赛季，也就是上一个赛季，老鹰队在没有一个NBA超级巨星的情况下成为东部最大黑马，在今年一月份取得了17–0的全胜战绩，在NBA历史上可谓前无古人，鹰队首发五虎也因此同时获得1月最佳殊荣。以此为契机，老鹰队以60–22的成绩领跑东部赛区，迈克·布登霍尔泽也因此获得14–15赛季最佳主教练称号。在这一赛季里，老鹰全队忠实地执行着布帅所擅长的动态进攻理念，尤其是他们的控球后卫表现出众，这也促使他们打破了球队的各项纪录，球迷们也重新坐满飞利浦球馆。所以即使在上个赛季的东部决赛被詹皇所率领的骑士队横扫，老鹰队的成绩也可以说是个巨大的成功了。

# 美史美刻

## ●Trick–or–treat



十月即将过去，冬天就要悄无声息的袭击过来了。在秋冬交集之际的10月31日，西方的人们将会在这天庆祝一个愉快的节日——Halloween，中文译作万圣节前夜。这里要声明一下国内所说的万圣节，其实严格来讲应该叫万圣节前夜。而真正的万圣节，也叫诸圣节，是在11月1日。不同于狂欢性质的Halloween，这天天主教会将会举行重大的弥撒，以追思圣徒。

其实Halloween本不是一个狂欢的节日。相传以前的天主教徒认为在10月31日是冬天前的最后一天，在这一天故人的亡魂会回到故居地，并附身在活人身上以求再生。于是那天人们便都打扮成妖魔鬼怪，借此“反杀”真正的鬼魂。不过到了现在，人们都把Halloween看作装神弄鬼互相吓唬的好借口与机会，所以现在Halloween已经变成了狂欢的节日。商家也借此机会开展自己的营销计划，大部分的网络游戏也会借Halloween推出一些“万圣节装备”之类的物品吸引玩家买买买。

在本文的最后，祝国内的同学们万圣夜快乐！

【文：移动电线杆】

# 游运汇

## GAME GAMES

栏目主持 简子君

经过了九月、十月的甜蜜，算上十一月发售的《极品飞车》，今年年内大制作的体育类型游戏已经全部与各位玩家见面。来到了现时代主机的第三年，主流体育游戏已经基本确定了自己的内容框架，虽然素质依旧出色，可是相比前些年难免少了些惊喜，不过好在随着机能的进化，越发真实体育游戏也变得更加具有吸引力。几款大球游戏经过一段时间的积累，玩家们也逐渐适应了新作的节奏，本栏目在内容方面也会稍作调整，在未来多多为大家整理些实用技巧。

## 《舞力全开2016》带着手机登上炫酷舞台

十月份，育碧的舞蹈大作《舞力全开 2016》在全球范围内正式发售。今年本作新增了使用手机的操作功能，安卓和 IOS 平台均可以免费下载相关 APP，让没有体感周边的玩家也可以享受到本作的不凡魅力。曲目方面加入了如《Uptown Funk》和《Animals》等时下极为流行的金曲。就游戏本身而言，本作依旧保持了热闹的游戏氛围，最多支持 6 人竞赛更为紧张激烈。网络分享内容一如既往得丰富，另外游戏舞曲中的背景互动也变得更加生动，玩家游戏时的舞台代入感进一步提升。



▲游戏舞台背景非常出色。



▲只可惜初音做成了“粗音”。

## 《极品飞车》全登场车型公开

重新回归街头赛事后，本作授权车辆的类型较之前作有了不小的变化，超级跑车的数量大幅消减，加入了不少经典的城市型跑车。为了配合游戏海湾场景的山路赛事，其中日系车辆的比例大大增加，相信游戏中也一定会使用到更多的漂移操作。数量方面本作只有 51 款汽车，对比目前其他赛车大作可能显得有些薄弱，不过好在本作在车辆改造方面相比正规赛车游戏有着更多的可能性，倒也不会影响游戏的耐玩度。

### 德系

| | |
|---|---|
| 宝马 | BMW M2 |
| | BMW M3 E46 |
| | BMW M3 E92 |
| | BMW M3 Evolution II E30 |
| | BMW M4 |
| 奔驰 | Mercedes-AMG GT |
| 保时捷 | Porsche 911 Carrera RSR 2.8 |
| | Porsche 911 Carrera S (991) |
| | Porsche 911 Carrera S (993) |
| | Porsche 911 GT3 RS |
| | Porsche Cayman GT4 |
| 大众 | Volkswagen Golf GTI |



### 意大利

| | |
|---|---|
| 法拉利 | Ferrari 458 Italia |
| | Ferrari F40 |
| 兰博基尼 | Lamborghini Aventador LP 700-4 |
| | Lamborghini Diablo SV |
| | Lamborghini Huracán LP 610-4 |
| | Lamborghini Murciélago LP 670-4 SV |

### 美系

| | |
|---|---|
| 雪佛兰 | Chevrolet Camaro Z28 |
| | Chevrolet Corvette Z06 |
| 道奇 | Dodge Challenger SRT8 |
| | Dodge SRT Viper |
| 福特 | Ford Focus RS |
| | Ford Mustang |
| | Ford Mustang Boss 302 |
| | Ford Mustang Fox Body |
| | Ford Mustang GT |
| 沃尔沃 | Volvo 242 |



### 日系

| | |
|---|---|
| 尼桑 | Nissan 180sx Type X |
| | Nissan Fairlady 240ZG |
| | Nissan GT-R Premium |
| | Nissan Silvia Spec-R |
| | Nissan Skyline GT-R KPGC10 |
| | Nissan Skyline GT-R V-Spec 1993 |
| | Nissan Skyline GT-R V-Spec 1999 |
| 本田 | Honda Civic Type-R |
| | Honda NSX Type-R |
| | Honda S2000 |
| | Acura RSX-S |
| 丰田 | Toyota GT86 |
| | Toyota Sprinter GT Apex |
| | Toyota Supra SZ-R |
| | Scion FR-S（塞恩、北美丰田） |
| 斯巴鲁 | Subaru BRZ Premium |
| | Subaru Impreza WRX STI |
| 马自达 | Mazda MX-5 1996 |
| | Mazda MX-5 2015 |
| | Mazda RX7 Spirit R |
| 三菱 | Mitsubishi Lancer Evolution MR |



### 英系

| | |
|---|---|
| 莲花 | Lotus Exige S |
| 迈凯伦 | McLaren 570S |

# 2K训练营


▲无论底线发球还是反击快攻，大个偷下都十分有效。



▲《NBA 2K16》配色的耐克空军一号球鞋，目前参与2K官方推特活动即有机会获得。

## 网战"偷跑"打法攻防指南

游戏发售至今一月有余，一开始抱怨游戏难度过高的玩家们也都渡过了适应期，联机网战更是打得热火朝天。不少系列玩家都知道，"偷跑"这个招数一直是联机中比较猥琐的打法，虽然不至于无解，可是恶心程度却非常高。尤其在本作弱化了投篮命中后，外线防守球员提前偷下的行为更加肆无忌惮。好在同时有所强化的追身盖帽，有效限制了小个球员偷下的成功率。不过在众多无所不用其极的玩家持续开发下，"偷跑"的招式又出现了威力加强版——大个球员偷跑。

正如之前所说，因为外线命中率的降低和追身封盖的加强，大个球员偷下相比外线球员就有了得天独厚的优势。首先，本作中不少运动型的大个球员，比如考辛斯、格里芬、费沃斯、小乔丹这样的内线，本身就有着较快的速度和极强的终结能力，一旦控制他们"偷跑"成功，即使对方后卫追防到位，也几乎无计可施。首先在使用这种打法时，一定要保证使用内线球员偷跑后自己的防守篮板不丢，不然快攻也无从谈起。另外保证队伍内拥有一个传球能力较高的后卫也十分有必要，例如快船这种双塔球队，不仅内线球员运动力强，控卫能力更是出色，即使一人偷下篮板也同样可以保证。而像国王这只球队在隆多转会后，与考辛斯组成的国王"双塔"，更是与这种打法无比契合。

在自己使用这种打法阴人的同时，如果对方也是用这种打法该如何应对，相信各位读者应该都十分想知道。说实话，目前这种打法，几乎无解，因为对于偷下这种另类的发动快攻方式，游戏本身是没有任何一种防守设定可以让电脑自动执行盯防的，毕竟在我方进攻回合让电脑AI自动盯人回防是有些强"脑"所难。虽然没有绝对有效的解决办法，不过还是可以通过一些手段来应对一下。首先必须保证我方的进攻成功率，即使降低比赛节奏也要保证减少对方发动偷跑的机会。另外在发动进攻时，尽量围绕对方偷下球员的对位位置执行战术，这样的话如果对方依旧选择偷跑就难免要漏防玩家的进攻。防守时选择一个带有好斗者技能的球员，全场消耗对方大个球员的体力同样有些效果。最后如果对方还是成功快下，使用后卫回防时，可以尝试从对方手中将球掏走。时机一定要选在对方护球起步的时候，这时的抢断几率最高。当然如果遇到罚球线左右就直接起跳的扣篮，还是放弃抵抗吧。

# 九月雷作补遗

回想九月那时，体育游戏玩家们同时迎来了《FIFA 16》和《NBA 2K16》两款各自领域的扛鼎作品，步入系列二十周年的《职业进化足球2016》也奋起直追，展现出了不俗的游戏素质。虽然本身已经幸福值爆表，可是九月份还是混进了两颗雷作，让玩家们消受不起。

## 《NBA Live 16》建议再停两年的"野心"之作

在九月份本作正式发行前，EA曾提供过一个容量高达23G的试玩版。尽管宣传时看着无限美好，可是进入游戏后，马上就能发现本作的实际表现，并不如EA所宣传的那样。毕竟单纯以试玩版素质来评价一款游戏有失公允，如今游戏正式发售，也终于能够认认真真进行评价（黑一把）了。

首先操作方面，本作的控制设定依旧极为简陋，除了增加战术跑位的内容外，相比PS2时代几乎没有进化，上篮和投篮按键被强行分离，但又无法无法做出丰富的动作。如果说2K的操作系统已经十分成熟的话，那么Live则是给人一种止步不前的感觉，而且游玩时还有明显的操作延迟。更令人费解的是，同为EA sports旗下游戏，本作在球员对抗的物理计算上和FIFA以及NFL根本无法同日而语。防守时完全感受不到球员之间有身体的碰撞。虽然动作捕捉方面，本作有不少细节能够看出制作组的用心，例如球员推进时的动作就比2K显得自然许多。但是这些细节却被游戏的操作所毁灭。

另外受版权所限，本作的球员面部建模依旧无法与2K相提并论。不过即使没有版权，除了一些超级明星外，本作中的角色球员建模只能用敷衍来形容。这些球员的面部建模不仅本身十分糟糕，还存在着十分严重的重复使用的情况，可以说除了保持了对球员肤色最基础的尊重外，玩家很难在游戏中找到一点真实的感觉。

虽然本身表现糟糕，不过本作还是有些可取之处，比如全新的游戏模式和更加精美的游戏画面，这些正面的进步也保证了本作的媒体评为维持在了及格的水准。不过与媒体评价时留有一线不同，本作在北美地区的首周销量仅为8000套，尚不足2K的百分之一，也算是玩家无声的评分。



▲鹈鹕的卢克干脆变成了"吴克"。


▲游戏中恶性BUG频出，乐福的背身罚篮几乎成为笑柄。



▲湖人新秀拉塞尔游戏与真人对比。

## 《托尼·霍克专业滑板5》停留在上世代的传奇系列



今年距离本品牌上代正统续作的推出已经相隔了十多个年头，本次续作再临，游戏的制作组已经更换为是Robomodo工作室，而这个工作室也几乎包揽了近年来《托尼·霍克》相关品牌的游戏游戏，至于之前系列的制作组Neversoft，则转为负责制作动视旗下《吉他英雄》系列"，另外2013年的《COD幽灵》也是出自这个小组之手。

本次推出新作，《托尼·霍克专业滑板5》也向其他类型体育游戏一样，丰富了自定义内容，大幅强化网战。除了更多的联网模式外，官方甚至宣称游戏单人和联网对战将可以通过"无缝"转换的手段直接匹配对战。但是自游戏发售后各方评价来看（IGN评分为3.5分），本作的实际表现简直糟糕至极。首先画面上可以说停留在了上个世代的标准，光影和建模的表现都十分一般。而对于滑板游戏十分重要的物理引擎，也显得极为粗制滥造，玩家在腾空和摔倒时毫无真实感可言，各种"超人类"特技也时有出现。同时如果玩家做出大一点的特技动作，产生镜头大幅移动时，游戏还会提供稳定的掉帧表现。另外作为一款次时代游戏，本作的游戏容量仅为4.6G。

# 多边共享

Fun Factory



漫画

稀饭 提供

## 有点绅士的轻喜剧漫画
## ——《告诉我！辣妹子酱》

由铃木健也在 ComicWalker 上连载的《告诉我！辣妹子酱》(**おしえて！ギャル子ちゃん**)初刊登于 2014 年的 6 月 27 日，除了作者那笔触独特的画风，更为引起话题性的自然是看似有点色色，但实际上颇为纯洁青涩的故事题材。这篇漫画描绘的基本算是校园生活，但却一反往常这类故事的习惯，没有把主人公视角放在小清新的文学少女或是平凡少年身上，而是选择了一般作品当中最多作为配角甚至是反角登场的校园辣妹身上，她也就是故事当中的主角“辣妹子酱”。

不过既然要当主角，角色设定自然不能太刻板，所以虽然经常穿着时髦打扮得亮丽光鲜，还有着能够令青春期男生们骚动不已的巨乳和成熟的身材，辣妹子酱本质上是个有点天然呆的纯真女孩，听到色色的话题会脸红，读课本时会因为害羞而不敢读有吻戏的段落，看到国语课本文章里感人的情节还会当场流泪，是个第一眼印象很难和本人性格对上号的人。而《告诉我！辣妹子酱》就是以围绕在她身边的一批角色衍生出的故事，每一段故事基本都是在一页内结束，而且会有一个问题作为标题，一般都是些会令人感到稍微脸红的大胆问题，例如“白色内裤代表清纯，花色内裤代表爱玩，真的假的？”和“听说屁屁的菊花跟舌头一样敏感，真的假的？”，故事的内容就以此题为基础展开，当然其实也有正常向的问题，例如“女生的书包是百宝袋，里面什么都有，真的假的？”和“要消除肩膀酸痛，运动比按摩更有效果，真的假的？”这种，当然其实问题是其次的，主要是故事内容都非常有趣，带着青春的羞涩和日常化的搞笑元素，非常适合闲时拿起来翻阅。

目前这部漫画网上已经有汉化版，而且更重要的是，在 10 月 21 日，这部漫画的港版也已经推出了，不过名字按照当地的本土化习惯，被翻译成了《百无禁忌！女高中生私房话》，比起原名来说似乎多了点官能味道，各位绅士手滑网购的时候小心不要被妈妈看到哦！




▲日版封面




▲港版封面




▲每一页基本都是一个完整的故事，内容有的非常搞笑，有的却是色色的。

周边

八重樱 提供

## 马里奥花札

熟悉任天堂公司发展历史的玩家想必都知道，它是靠着经营花札纸牌业务起家的。所谓的花札，是一种起源自日本的纸牌游戏，卡片上画有 12 个月份的花草，每种各 4 张，整组 48 张。在日本地区，每逢新年，大家聚在一起都会打上几把花札，就和咱们中国春节时要搓麻将是一个道理。虽然后来





任天堂公司走上了电子游戏道路，但这并不代表它就彻底遗忘了自己的老本行。就在前不久，任天堂宣布将会在 11 月 21 日发售 2 款花札，与普通花札不同的是，这两款花札是以任天堂旗下最出名的游戏《超级马里奥》为主题的！这两套马里奥花札分别对应黑版和红版，两者之间除背景色和包装盒不同外，牌面图案并没有任何差异。牌面完全是按照花札那种传统的和式画风进行绘制，艺术价值和收藏价值都很高，而且仅需 2500 日元 / 套。

其实早先，任天堂就曾经推出过一套马里奥花札，但那款花札只作为任天堂俱乐部的专属礼品，需要积分去兑换，并不对外发售。而这次公开发售的花札，牌面也与俱乐部专属礼品款截然不同，自然要将其收入囊中啦！

游戏

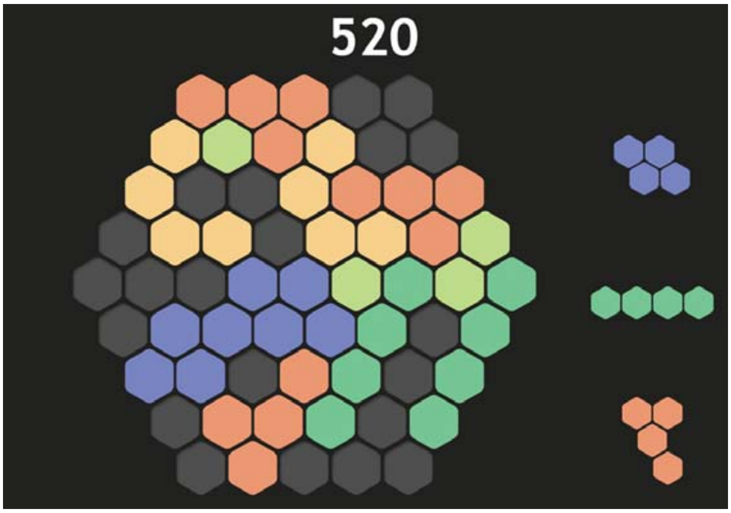
宇宙人 提供

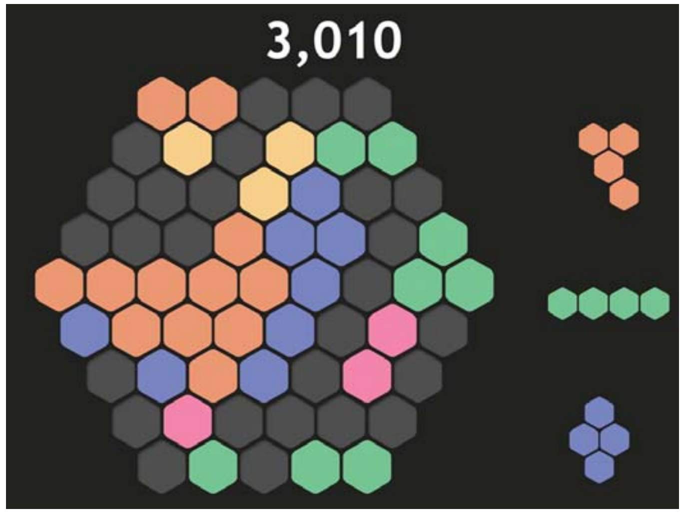
## 另类拼图游戏Hex FRVR

Hex FRVR 是近期网上流行起来的一款拼图游戏。这款游戏类似于俄罗斯方块，玩法也很简单，玩家要在一个边长为 5 格的六边形空间里面放入由 4 个小六边形连接成各种形状方块，在大六边形内连成一行就能消掉，同时在不同方向上连成一行还能够多重消除并且获得更多的分数。方块会同时出现三个，玩家可以随意选择，没有掉落时间限制，但是不能随意转动，当出现的三种方块都放不进去的时候就算输。

看上去很简单？其实不然，它不像俄罗斯方块那样最后要靠下落速度来增加玩家误操作的几率，玩家一不留神就会发现无路可走了。而且方块很容易会造成意外的取消，所以要存一大堆砖块一口气连续消除也比较难。不过因为这游戏跟 2048 一样纯粹而且有趣，所以在网上大受欢迎。官方之前公布的最高分是 10 万分左右，不过目前网上，特别是国内已经有很多玩家远远超过这个分数了。

游戏的网页版在官网 http://hex.frvr.com/ 可以玩到，同时还推出了 IOS 和安卓版，有兴趣的读者不妨也挑战一下哦。




日剧

乙太 提供

## 技术宅的火箭梦
### ——《下町火箭》介绍




池井户润这个名字也许国内的读者都不是特别熟悉，但是如果提到他笔下的一部小说，曾经被改编为日剧，并引发惊人反响的《半泽直树》的话，恐怕就很难有人不知道了。这位曾经在三菱银行工作，从事对中小企业融资业务，并在辞职后一直为中小企业担任投资顾问的小说家，不仅拥有丰富的经济学知识，而且对日本银行的内部体系，以及日本中小企业的经营现状有着极深的了解，笔下的小说也大都与这些有关，而曾经两度被改编为日剧的《下町火箭（下町ロケット）》也是这样一部作品。曾经身为火箭制造技术人员的佃航平，因为一次火箭发射事故不得已而辞职，回到老家继承了父亲的小型金属加工企业“佃制作所”，怀揣着火箭梦想的佃航平在自家的小企业里继续着技术研发，并取得了不错的成果，不过这份技术力恰巧被一些如狼似虎的大企业所看上。小说主要便讲述了佃航平为了守护自己的企业与技术梦，与大企业相抗衡的故事。如今该故事再次被 TBS 搬上了电视荧幕，并由阿部宽饰演主角佃航平。从目前的播放情况来看，本剧的风格与《半泽直树》十分相似，并且在日本本土获得了相当不错的收视率。总之，如果你没有看过原作小说，并且对此类题材的故事感兴趣的话，本剧绝对值得一看。



# 银河新闻广播

栏目主持：三日月

**离《辐射 4》发售还有不到半个月的时间，想必各位玩家们也早已摩拳擦掌。三日月我也在本期的辐射专栏中特意汇总了之前官方公布的本作情报，以让各位新老玩家们对本作有更好的了解，也当是个预习。《辐射 避难所》也趁着《辐射 4》发售日临近以及万圣节的来临，于最近更新了其最新版本。本期专栏也会介绍更新的内容。当然，本栏目的废土故事还是要继续讲的，本期的主题是：新加州共和国。**

# GALAXY NEWS RADIO

## 建立初期

在《辐射》系列”中存在着不少势力，其中一部分势力立志于废土上重建文明秩序。不过他们采取的手段就各不相同了，例如目标是铲除全部废土居民并重建美国的影子政府英克雷、立志于保存所有战前科技却不乐于分享的钢铁兄弟会、目标崇高却过于理想化的末日追随者。但有那么一个势力，他们没有那么多强大的战前科技，也没有固步自封，目标一样的崇高却有时会为求成果不择手段。这个势力的名字就是 NCR，也就是新加州共和国。

不知道各位读者还记不记得上一次专栏所提到过的 15 号避难所，这个诞生了众多匪帮的避难所同样诞生了新加州共和国这样伟大的势力。部分良心未泯的 15 号避难所在走出避难所后，利用避难所内的科技建立了“沙荫镇”这个小镇。得益于避难所的先进科技，小镇很快成长了起来，但也引来了另一个同样诞生于 15 号避难所的势力“可汗帮”的袭击。在 2161 年，他们设法绑架了镇长亚拉德什（Aradesh）的女儿坦蒂，后来发生的事情上一次专栏也有说过了：《辐射 1》主角放逐者站了出来并拯救了坦蒂，而这也成为了新加州共和国建立的契机。

被初代主角举动感动的亚拉德什决定以他为榜样建立一个能让废土人民安居乐业的国家。2186 年，沙荫镇正式改名为新加州共和国，并合并了周边几个地区诸如哈伯城（the Hub）与埋骨地（Boneyard，现实中的洛杉矶），一些在游戏中没有正面出现过的城镇，例如 Dayglow（现实中的圣地亚哥）与 Maxson（与钢铁兄弟会创始人同名的城镇）都加入其中。亚拉德什、坦蒂和沙荫镇的守卫队队长赛夫（Seth）成为了新加州共和国的三位创始人，而亚拉德什则成为了第一任总统。



■《辐射 2》的坦蒂

不过好景不长，在此十年后亚拉德什出走并就此失踪不见，他的去向也成为了一个永远的谜。但国家总得有个领导人，他的女儿坦蒂就此成为了第二任总统，新加州共和国也就此迎来第一段快速成长期。他们依靠着双头牛贸易振兴了经济，在此期间很多牧场主依靠贸易积累了数量惊人的财富。就和现实很多国家一样，新加州共和国利用这些财富快速成长了起来，但牧场主也因此更多地参与到了政治当中，共和国内部开始滋生腐败，这也为新加州共和国后期出现的种种问题埋下了伏笔。



▲赛夫后来成为了 NCR 的 20 块纸币上的肖像



▲《辐射 1》的亚拉德什

## 疯狂扩张

在建立初期，新加州共和国共有 5 个州：新加州共和国（沙荫镇）、洛杉矶、哈伯城、Dayglow 和 Maxson。就和他们国旗上的双头熊一样，他们对于领土扩张相当积极甚至可以说是激进。急于扩张的他们很快把目光转向了北方（从美国地图看加州位置也不难理解），但是北方的城镇明显都是些硬骨头，臭名昭著的罪恶之城新里诺（New Reno）姑且不说，地下掩体市（Valut City）才是真正的问题。这个从 8 号避难所建立的城镇有着美国西部甚至是全废土里最好的医疗科技以及安全部队。作为少数几个真正意义上的“避难所”，8 号避难所正如政府宣传般的那样有着重建社会你所需要的一切科技。这也不难理解为什么新加州共和国要求他们合并成为一员时，他们会毅然拒绝。

当然后来他们还是加入了，不得不说坦蒂的一生乃至她的政治生涯都得益于那位来自 13 号避难所的放逐者。他的后代放逐者再一次帮助了她并在合并地下掩体市的行动中发挥了巨大的作用（《辐射 2》的剧情）。之后的事情就显得顺理成章了，获得了地下掩体市医疗技术与科技的他们很快就把北面大部分的城镇都拉拢过来，在《辐射 2》最后，在获选者炸毁了英克雷海上基地的那一瞬间，新加州共和国实际上在美国西部已经难逢敌手。在成为美国西部最大的势力之后，他们开始变得有点自以为是了。




▲ NCR 的国旗：双头熊

在坦蒂于 2248 年去世后，他们陷入了与钢铁兄弟会的战争中，之后他们获得了暂时的胜利。之后第四任总统 Wendell Peterson 派兵进入了内华达地区的莫哈维沙漠。之后时光流逝，2281 年，Wendell Peterson 的继任者 Aaron Kimball 凭着他的鹰派作风获得了与钢铁兄弟会战争的胜利，同时他们也获得莫哈维的能源中心胡佛大坝的控制权。此时的新加州共和国显得无比强大，但是他们没有意识到的是，他们也把自己拖进了一个难以脱身的泥沼当中。



▲居民对 Aaron Kimball 到底有多不满？看这肖像画你就懂了

## 评价

正如上文所说的，这个势力过于沉迷于扩张，这也使得他们几乎没有什么安宁日子，也得罪了众多其他势力。钢铁兄弟会自然是其中一员，甚至连共和国国内自己的成员也是各怀鬼胎。而由于政府不成熟以及监督不力，腐败的问题随处可见，内部管理层素质的参差不齐也让部分骗子或者间谍有乘虚而入的机会，相信有玩过《辐射 新维加斯》的玩家有感同身受。

新加州共和国的政府构造参考了战前美国政府，由每个州的居民选举产生议员，再由议员组成众议院选举产生总统与副总统。虽然建立了很长时间（2186 年至 2281），但实际上只诞生过五任总统。坦蒂直到去世（享年 103 岁）整整执政了 52 年，事实也再一次证明了，在废土这个世界，与其让一群废土笨蛋选举出另一个笨蛋来领导他们，倒不如直接让一个有能力的人领导他们尽可能长的时间。坦蒂以其信念与能力领导着 NCR 前进，在她执政期间，各种战前设施的重建工作在有条不紊地进行着。建立商队以及贸易站并积极地与其他势力进行交易，虽然内部问题众多，但 NCR 的居民依然算得上是安居乐业。坦蒂也因为她的功绩被 NCR 甚至周边势力的人尊称为“圣母”。NCR 得益她那为民服务以及某些堪称开明的政治理念，例如 NCR 内部并没有性别歧视或严重的种族歧视，政教分离的体系让他们在保持包容性的同时保证了执行力。

当然，以上这些正面评价只存在于坦蒂执政期间。之后新加州共和国的领导人都没有坦蒂那般的能力以及为民之心，他们来到了莫哈维并试图获得那里的控制权。然而这回扩张却没有想象中顺利：在莫哈维的大沙漠上他们遇到了大汗帮这个老对手，钢铁兄弟会这个老冤家也在蠢蠢欲动，神秘的豪斯先生控制了灯火通明的新维加斯，并默默地在背后操纵者莫哈维的局势，兵力的严重不足使着他们难以延长甚至防守商路，他们的商队甚至不能正常地进行行商。他们甚至遇上了成立至今最强的敌人：凯撒军团。这个诞生于 NCR，以奴隶制为主体的势力在军事能力上甚至略胜于 NCR。当然，这就是另一个故事了。



▲比起装备精良却人员短缺的钢铁兄弟会，人数众多且训练有素的军团显然更加可怕



▲作为《辐射 新维加斯》的“封面女郎”，NCR 游骑兵的实力就和他的外貌一样，富有震慑力

## 《辐射4》发售前情报总汇

从《辐射 1》开始，“《辐射》系列”每隔两代就会换个脸然后以全新面貌迎接玩家。《辐射 4》也不例外，无论是成长系统还是战斗系统都发生了不少的变化，并且在此基础上加入了不少新要素。下面将会列出《辐射 4》暂时所公布的情报总汇，一些因为中文化而心动的系列新玩家也可以通过这篇总汇来更好地了解本作，那么就让我们再来看一下本作到底有着什么新要素吧！

### 1. 改良的战斗系统

相比《辐射 3》与《辐射 新维加斯》那如鸡肋般的射击手感，本作的射击手感更进一步。除了更好的打击感之外，一些主流 FPS 的的设定也加入到了本作当中，诸如“屏气狙击”等要素的加入让本作更像是一个结合了 FPS 与 RPG 的“《边境之地》式”游戏。

当然，本作本质上还是一个角色扮演游戏。战斗系统的核心部分 V.A.T.S 也在原来的基础上改变了不少，由原先的发动后“暂停时间”变为“减缓时间”。这种“快慢结合”的战斗系统能让玩家有着更自由的战斗风格，无论你是一个角色扮演游戏玩家还是一个主视角射击游戏爱好者，你都能在本作找到相应的乐趣。

### 2. 更加强大的自定义系统

玩家将可以更加随心所欲地创造以及自定义自己的武器，系列之前的“废品类”也终于真正意义上的派上用场。除了武器之外，玩家的防具、乃至根据地，甚至是系列标志性防具动力装甲都能改造。



### 3.MOD 的正式引入

MOD 作为玩家自主改造游戏的产物，改善了游戏中的很多缺点并增加了众多新元素。但是对于主机玩家来说，这更多像是一个 PC 玩家的专利。本作将会正式引入 MOD，玩家将有机会体验到来自由世界各地玩家那些充满创造性的 MOD，废土从没有像现在那样富有可能性。

### 4. 全新的成长系统

“《辐射》系列”的角色成长系统一直由“S.P.E.C.I.A.L 七围”、SKILL 以及 PERK 三者结合起来。本作将会取消 SKILL 系统，取而代之的是 PERK 系统的强化。PERK 将会首次引入等级概念，玩家能选择什么类别和等级的 PERK 将会由角色的七围和等级决定。顺便一提，本作取消了等级上限，练级狂魔们还在等什么，快拿起你的高斯步枪出去打死亡爪吧！

### 5. 延续三代的剧情

“《辐射》系列”塑造了众多令人印象深刻的角色和势力。可惜的是这些角色大多都来自于美国西部地区。《辐射 3》把故事背景首次设定在了美国东部的华盛顿特区，并向玩家首次介绍了美国东部的废土世界，可惜的是由于经验的不足，Bethesda 显然没有创造出一个足以给玩家留下深刻印象的废土世界。本作将会再次回到美国东部，这回的故事背景来到了现实中美国历史最悠久且最著名的学术中心：位于新英格兰区的波士顿，战前世界也首次通过实际游戏展现给各位玩家。给力的剧情配合全中文化的文本，各位玩家，你真的不想去一趟 2277 年的波士顿去感受一下这片废土的独特魅力吗？

# 《辐射 避难所》大更新再次降临

从 E3 前夕闪电公布上架到现在，《辐射 避难所》也运营了快有半年了，虽然作为一个休闲娱乐游戏，定位上肯定不至于像是《辐射 3》或是《新维加斯》那么核心向，但玩起来也的确算是乐趣十足。不过要说遗憾的，就是游戏本身比较容易玩透，像是稀饭我这种万恶的氪金玩家，靠着上百个午餐盒的帮助，很快就把避难所变成了 200 人口全满设施全部最高级的“安乐窝”，问题是整体来说简直是安乐过头，连上回更新加入的死亡爪袭击事件也没法对避难所造成威胁，玩起来自然找不到动力了。

或是 Bethesda 听到了我等信徒的心声，又或是他们算到了是时候再骗一把，无论如何，在 10 月 17 日，《辐射 避难所》终于在时隔许久后再度更新。在更新之后，目前《辐射 避难所》的版本是 1.2，新增的内容包括了下面几项：

1. 新增神秘陌生人( Mysterious Stranger )——他会随机在避难所的某个房间当中于一定时间内现身，如果玩家在其现身时将其点中，就会获得一定数额的瓶盖作为奖励，等于玩家们又多了一个增加资金的途径。







2. 新增生存模式 ( Survival Mode ) ——当玩家新建庇护所的时候，可以选择开启生存模式，在这个模式当中，避难所的资源消耗速度固定为最高，同时意外事件的发生几率大大提高，甚至连出现的怪物数量都会增加，其造成的损害和对避难所居民的威胁也更大，更可怕的是，这个模式当中，避难所居民如果死了就完全死了，不能够通过消耗瓶盖来复活。对于已经玩腻了普通模式的玩家来说，生存模式是一个非常有趣的新挑战。

3. 敌人尸体变得可拾取 ( Lootable Enemies ) ——在以往，进攻避难所的敌人只会带来破坏，就算被击倒了也只会奖励完成击杀的避难所居民一点经验值，不过在更新之后，一部分敌人在死后尸体会变成可拾取状态，点击之后就可以让玩家获得一定的瓶盖用于弥补损失，有时候甚至可以得到装备。




4.4. 新增传奇避难所居民( The Legendary Dweller Piper ) ——这个新内容目前仅限 iOS 版可以获取，玩家的避难所中会迎来一位即将在《辐射 4》当中登场的伙伴 Piper，同时还会获得 5 个午餐盒作为礼物。玩家只要在进入游戏后稍微等待一下就可以看到她前来加入避难所，不过目前看来似乎一个账号里只有一个存档可以获得 Piper，开启一个新的避难所并不能重复获得她。而且遗憾的是，她是限时赠送的内容，当玩家看到这篇文章的时候，赠送已经结束了，不过使用安卓版的玩家则可以期待日后能够得到 Piper 和官方赠送的五个午餐盒，记得多关注游戏的更新信息哦。

5. 新增数据统计 ( Vault-Tec Statistics Tracking ) ——本次更新也在手册界面加入了统计页面，统计的内容五花八门，包括当前避难所居民平均等级，平均单项属性值，当前怀孕的避难所居民数量和孩子的数量等等。

6. 新增云存档功能 ( Vault-Tec Cloud Support ) ——玩家现在可以避难所名单项目里面选择把自己的避难所存档上传到云端，以更好地保护自己的避难所。

除此之外常规的修正 BUG 和游戏本体改进也是更新的惯例，不过作为一个 200 人口避难所的监察者，我不得不遗憾地表示，当玩家避难所成规模之后，长期处于能够看到避难所居民细节动画的视角状态还是会让游戏迅速崩溃，希望下一次更新能够想办法改善一下。最后提醒一下，《辐射 避难所》已经进入了万圣节庆祝状态，许多升到最高级的设施——例如餐厅目前都会变为特殊的万圣节主题外观，已经 AFK 的玩家们也不妨登陆游戏来看一看。



# VG 圆桌会

栏目主持：稀饭

**有关注 VGtime 的读者们应该都对“VG 圆桌会”并不陌生，如今这个让各位 VG 小编们讨论时事热点的栏目也会在 UCG 上登场，和大家一起探讨一下对于游戏和业界的众多观点，而本期的论点又是什么呢？让我们赶紧来看一下吧！**

## 本期论点

# 你是对战党还是合作派？

最近 VGtime 的编辑部分为了泾渭分明的两派：一边是大力和污瑟尔狂搓摇杆奋战于《街头霸王 V》的 Beta 测试中；另一边则是猫村の村长、政宗和漏男一有空就掏出 3DS，联机刚刚发售的《塞尔达传说 三角力量英雄》。同样是联网，一边全神贯注眉头紧锁，一边欢声笑语大呼小叫。

都说独乐乐不如众乐乐，可这众乐乐也有对战和合作之分。虽说这两件事并不矛盾，但体验却是大相径庭。今次我们就来说说，对战和合作，你更好哪口？目前这个话题正在 www.vgtime.com 上火热讨论中，扫描这个二维码就可以参与讨论！



## 大力

看着《使命召唤 黑色行动 Ⅲ》中的四人合作战役模式、对战模式和僵尸模式，突然有感而发：僵尸模式故事热情奔放，创意无限，几个朋友之间还能合作闯关，实在是有趣得紧，遂又有些惆怅，因为之前打游戏时身边几乎没有志趣相投的朋友，养成了只爱一个人玩对战模式的坏毛病。

这个坏毛病主要体现在：只要是有对战模式的游戏，对战的时间远比单机和合作来的长，如果有合作的机会，依然是单枪匹马杀入敌阵，然后灭团，三两次后谎称有事先走，其实自己跑去玩儿对战去了。一直以来习惯了 solo 式的玩儿法，就算是玩《DOTA2》也一直是单排，自己选个后期，自个儿还包鸡包眼，让和我一队的队友感动得泪流满面。其实我是怕他们不会插眼，怕对面抓我把我抓废了。



而引发对战还是合作这个话题的还有一件事，就是坐在我旁边的卡尔文妖先生。我俩都入了《MGSV》，我每天《MGO》打得不亦乐乎，而他草草玩了两局便一头扎入单机模式的怀抱之中。我觉得《MGO》的打摔跤模式还是非常有意思的，这样有趣的对战模式并不多见（另一个有趣的对战游戏我认为是《军团要塞 2》），他竟然不喜欢玩儿，简直不可思议。






## 漏男

大力，那是你不懂多人合作的乐趣！

作为一个系列累计游戏时间近 2000 小时的猫车老司机，我表示“《怪物猎人》系列”最大的乐趣就在于联机，特别是与人面联。队友可以吸引火力、埋陷阱、吃生命粉尘帮你回复 HP，更别说多一个人就多一人份的闪光弹、音爆弹、大桶炸药 G 这样的好处了。甚至还有一次，我的三个队友在舍命挖白海龙的尾巴，而眼看白海龙对着他们喷出电球，带着长枪的我果断跑到众人面前竖起盾牌挡下电球，化解了一次三杀危机。倍儿有成就感！

而且最重要的是，联机玩《怪物猎人》狩猎效率那是大幅上涨，特别对我这种半手残玩家来说，有些高难度的讨伐任务成功率也是大幅上升。



## 卡尔文妖

如果我有女朋友，或者玩游戏的女性朋友，也许会喜欢合作。嬉笑怒骂间，还能耍一套眉来眼去剑法培养感情。但现在的事实是，身边人都是基佬，没什么好合作的，赢了也是赢电脑，输了还要甩锅。第一，我没有那么好的体力，每晚去练习甩锅。

第二，我更怕有朝一日，甩锅成了本能，一天不甩就混森难搜。

所以，还是把我的朋友们轰至渣比较有乐趣。比如捏造谣言说我不喜欢玩对战的大力，他隔一段时间就会向我挑战《炉石传说》，每次都被我轰至渣，然后再回去重新修炼。我要是和大力合作玩什么游戏，一定没有这么多乐趣。

当然我是不会和大力打《铁拳》，或者《战地》，或者《使命召唤》的。



## 骑士



我必然是一个更倾向于合作的人，要问为什么？原因很简单，那就是因为……菜。

从《怪物猎人》到《使命召唤》再到《英雄联盟》，我都是属于抱别人大腿的份。当然还不至于说菜到完全没法玩（先给自己洗个地），但是在面对《怪物猎人》里一些G级后期的怪时，三猫是经常的事情，自己单做集会任务想都不要想。《使命召唤》要不就玩玩单机，联网对战KD完全没法看，还经常拖小队的后腿，想赢只能靠抱大腿。至于《英雄联盟》，就更不想多说了……

于是现在编辑部里，玩《使命召唤》和《战地》可以找大力，玩《高达VS高达》和《怪物猎人》可以找村长和氢离子，玩《FIFA》可以找老王，刷《命运》可以找公主……想想也是蛮幸福的。



## 公主

刷《宿命》，找我就对了！

所以我当然是更倾向于合作啦。合作除了欢乐多之外，更是一个团队配合取长补短的体现。每个人在团队里都能找到自己的定位，最大程度地发挥和利用个人能力的优势。带着“为了团队”的心情通关获胜总有一种隐隐的自豪感！

还是说《宿命》吧，它的几个6人本关卡设计做得着实让人惊讶，这也使得多人合作变得更为有趣和重要。比如，新DLC“掠夺者之王”中的6人副本“King’s Fall”就要求了一个更为分工明确和善于配合的团队。在这里，个人英雄主义是无法带领一个队伍走向胜利的，当然一个想要全程打酱油零输出的人也是会给全队带来灭顶之灾的，在每个人都参与进来的前提下找到自己的合理定位就变得尤为重要。如果你手残跳跃能力不佳，没关系，可以在团战时选择做跳跃较少的角色，武器装备特别好的可以选择做主力输出。由此，团队合作就能最大程度发挥每个人的优势同时减少劣势来提高容错率。

在多人游戏中，有时候部分个人能力的欠佳可能会让自己在个人游玩过程中产生些许困扰，这时候多人合作是你的不二选择，找个队友，组起来！尽情发挥自己的长处吧！







## 猫村ノ村長

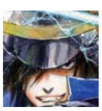
如果联机玩游戏的话，我还是会选择对战吧，而且是单挑。

举个例子，我平时玩得最多的联机对战游戏就是《高达EXVS》和《高达EXVS FB》。在游戏中你可以选择和别人合作打任务，或是进行2V2、1V1对战。

合作打任务的话对于人头的把控要求非常高，如果追求高分的话队友常常不允许死亡，于是这时候人就不如NPC了。人一慌常常就会被杂兵和Boss打爆，而NPC设置回避的话保命还是没什么大问题的。

2V2对战也是一样，平时很难找到实力相近的队友，大部分情况下就是我被队友坑死，或是队友被我坑死……不管是哪种情况都比较尴尬。

1V1单挑就不存在这个问题，就算是被对面的屠夫打得起不了身，也不用担心队友的感受，而且还能学到几手可以赖的招式。



## 政宗

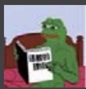
肯定是合作。

我很少玩强调竞技性的游戏，《DOTA》不玩，《LOL》不玩，格斗游戏不玩，就连FPS也只玩战役模式。也没有什么特别的原因，就是对PvP没什么兴趣。大概对我来说体育游戏已经是竞技性的极限了吧。

我长这么大，最愉快的游戏时光也是来自于体育游戏：大学的时候，我和另外两个室友常常一起玩《2K》，要是记得没错玩最多的应该还是《NBA 2K10》吧。我们很少对战，而是选择王朝模式，三个人各自锁定一名球员，再加上两个AI，一打就是一个赛季。其实这种玩法在足球游戏里同样适用，我想各位如果试过一定能明白个中欢乐，尤其是彼此间甩锅背锅，现在回忆起来都会不自觉地笑出来。

之前在“小编夜时光”栏目里，我也提到过“双人同屏合作”才是在我看来最有意思的游戏模式，所以“合作还是对战”这个问题之于我实在是毫无悬念。好了不说了，我要和村长、漏男去联《塞尔达传说 三角力量英雄》了。





## 污瑟尔

其实我本身爱玩的游戏中能联机的就不多，真要说也就《黑暗之魂》了。起码在玩这个系列时我是更喜欢与人合作的。

玩过的朋友的都知道“《魂》系列”的联机机制非常特殊，两个陌生的玩家之间想要联机合作需满足一大堆的因缘巧合，因此可以说能够联到的都是缘分。而这款游戏也并没有什么方便交流的系统，在顺利召唤到其他玩家后，只能够通过一些简单的动作来表达自己的意思，但往往只靠这些就能与其他玩家配合默契。“《魂》系列”的背景设定向来是一个充满了绝望的世界，能够在这样的世界中遇到一位靠谱的战友，着实让人安心。我个人是非常喜欢这样的感觉。

就如前面提到了“《魂》系列”的世界观，当我在这个世界中与各种随时能要了我命的怪物作战时，总不希望又突然冒出个想杀了我的入侵者，让情况雪上加霜，所以还是合作好啊。







## 王十七

“人的痛苦，本质是对自己无能的愤怒。”

这句话虽然不一定是王小波写的，但没什么关系，读起来总觉得有点道理。玩家之所在对战时砸键盘、砸鼠标、砸电脑、砸手柄、砸电视、砸主机，砸他一切想看到的东西，是因为在潜意识里他觉得同是四肢健全、智商相差不多的人类，自己没有任何道理比别人差那么多。但对战的结果就摆在那，能力总有高有低。

和朋友对战竞技性较强的游戏，基本这几情况：

双方强弱悬殊，强者取胜也毫无满足感，弱者丧失信心，根本不想再玩；两边实力相差不大，但实力稍弱的一方会因为总是很难取胜而单方面不想继续对战（没错是我）；双方实力相当，但对战下去总会有人进步更快，实力逐渐拉开差距，又会沦为前一种情况。

所以结果很明显：两人对战很难玩得下去。

事实上，我曾经和鸡哥对战《FIFA》，后来鸡哥不和我玩了；我曾经和子龙每天中午踢对战《FIFA》，后来我不和他玩了；我曾经和短笛偶尔对战《FIFA》，后来我把他交给子龙了。

而后来我找到了和朋友一起玩《FIFA》的正确方式——职业球会：我们每人操控一个球员，一起和别人踢（跟政宗说的锁定球员异曲同工）。虽然球队成绩最近不那么理想，但大家还是玩得乐此不疲。我想这就是合作比对战好的地方。



## 氢离子

你们玩你们的，我还是安安静静地做个单人玩家，因为一合作就有了高下，一对战就有了输赢。

比方说我和某朋友一起玩合作类游戏，比如《战国BASARA4 皇》。他玩得比我好，我还在刷杂兵，他已经杀到最终 boss，一局下来，他的分数当然比我高。

这时他如果表现得很嚣张，同时非常想看到我的不甘失落，那我自然不会表现出来，情况变成这样就很不愉快。

如果这位朋友表现得很和善，虽然心中得意，脸上还是云淡风轻，那我为了回应他的和善，就要甘居下位，顺便夸一下这位朋友。

如果这位朋友真没有高下胜负的念头，脸上心里都是云淡风轻。那我就开始担心这位朋友是不是心中太清苦，缺乏情绪波澜。于是我要逗比一下，搞点热闹。

总结下来，笔者自己是个深井冰……

至于对战类的游戏，比如格斗游戏《罪恶装备》，笔者比上不足，比下，下面应该没多少。而且笔者推崇华丽向 combo，最好一套能秒人，但对战智商不足，立回、牵制、抓机会的能力基本为 0。所以我玩格斗游戏，更多情况是在单人练习，而非对战……OTL



## 结语

不得不吐槽一下，楼上氢离子童鞋的观点，还真是注定孤独一生啊……

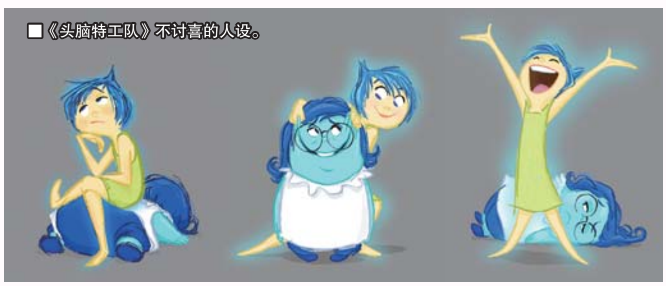
不过话说回来，对战和合作，各有各的乐趣，谁也取代不了对方。那么你是更享受碾压对手的无上快感？还是更偏好和机友们心有灵犀的精诚合作？



文 rebmaz　编 稀饭　美编 小瑟

# Paint your palette blue and shine
## ——《头脑特工队》的“星空”

如果我们细数一下皮克斯近五年来的作品，总结起来就是续集多于原创，而惟一一部 2012 年的原创作品《勇敢传说》也颇有一种迪斯尼附体的错觉。屋漏偏逢连夜雨，本计划要在 2014 年 5 月上映的新 IP《恐龙当家》(Good Dinosaur) 又与前一年梦工厂出品的《疯狂原始人》(The Croods) 题材撞车。皮克斯因此不得不推迟了该片的上映计划，更换了导演，让其回炉重做。这也导致了自 2006 年《汽车总动员》以来，皮克斯每年一部动画电影的惯例断了档。2014 年一整年未有作品问世，那么计划今年 6 月定档上映的《头脑特工队》(Inside Out) 自然就承载了影迷更多的期待，也承担了更大的压力。



■《头脑特工队》不讨喜的人设。




■《恐龙当家》与《疯狂原始人》题材撞车。

在《头脑特工队》早期的宣传中，我们看到电影的人物造型比较简单，配色的饱和度很低，人物形象并不太讨喜，很难让观众产生共鸣，而随后曝光的剧情梗概中我们才知道这几个人物形象竟然是一个女孩脑海中的五种情绪的拟人化。我们都知道皮克斯很善于将不相关的事物巧妙结合起来，讲述一个老少咸宜的故事，但这次电影的主角竟然是极其抽象的情绪，这个故事究竟应该如何讲还真是让摸不着头绪，观众也不免为这部影片捏了把汗。但令人意想不到的是，在今年 5 月的戛纳影展上，尽管有《刺客聂隐娘》与《山河故人》这样满载赞誉的竞赛单元影片，而作为非竞赛单元的《头脑特工队》在展映结束后，也同样获得了全场起立持续八分多钟的致敬鼓掌。据说，很多观众都是一边哭着笑着一边鼓着掌。随后在烂番茄评分网站上，各影评人都毫不吝啬的给予了电影 100% 的新鲜度。截至目前，该片依然保持

了IMDb 8·6分、烂番茄98%的新鲜度、metacritic 94分的良好势头。这样的高评价，近几年的作品也只有《玩具总动员3》能与之比肩。相比《头脑特工队》之前三部作品的毁誉参半，这部电影可以算作皮克斯的王者归来之作了。

不过可惜的是，本人大概只比国内首映晚了一周时间观看《头脑特工队》，就已经很难选择合适的观影时间了。这部电影国内上映时间的确比北美晚了几个月，但如此低的排片率，还是让我有点始料未及。而当我看到影院里的寥寥数人，基本已经可以确定这部皮克斯的口碑之作，在国内遭遇了票房滑铁卢。的确，一部电影即使有良好的口碑也不一定能有好的票房，但这种事发生在电影总是合家欢乐且通俗易懂的皮克斯身上，还是相当少见。

即使《头脑特工队》在国内票房失利，但好电影终究是好电影，票房的多寡并不能说明电影的成败。其实，我们细究起来，忽略《头脑特工队》简单的人设，电影中设置的各种小巧思（脑洞），已经将该片串联成了一部相当有深度的电影。甚至可以说，《头脑特工队》是皮克斯近几年相当有野心的一部电影。它不但让这些年质疑皮克斯甚至质疑3D动画前景的人闭上了嘴巴，也让世界知道了在动画电影界，没有皮克斯是万万不可的。即使有中国票房的微瑕，《头脑特工队》在动画电影比较颓势的今年，拿到奥斯卡最佳动画长篇的奖项应该问题不大。

## 生动的“说书人”
### 彼得·道科特（Pete·Docter）


■《头脑特工队》导演彼得·道科特与约翰·拉赛特。

作为电影故事的讲述者，导演就像一个说书人，能够让观众感同身受一个故事，让观众随着主角一起悲伤快乐，也就体现了一个导演的基本功力。《头脑特工队》的成功，导演彼得·道科特居功至伟。可能是性格使然，彼得·道科特不像约翰·拉塞特、布拉德·伯德、安德鲁·斯坦顿那般出名，但是由其执导的《怪物公司》与《飞屋环游记》不管是从口碑还是票房上，与以上三位也是不遑多让。另外，彼得·道科特还是一位出色的编剧，早年间的《玩具总动员》、《玩具总动员2》以及口碑爆棚的《机器人瓦力》的编剧都有他的参与。

在彼得·道科特所执导的电影里，有长相狰狞却心地善良还极其怕小孩的怪物，也有代沟能宽出好几光年的老人与孩子。可以看出，彼得·道科特很会打破惯性思维，并从矛盾的事物中提炼有趣的故事。这部《头脑特工队》两位主角的设定，快乐（乐乐）与忧伤（忧忧）两个矛盾情绪的冒险故事也遵循了一样的套路。而《头脑特工队》的故事设置也有导演彼得·道科特自身很多影子，他的童年就曾因为父亲的工作需要而搬到人生地不熟的丹麦。电影里从明尼苏达搬迁到旧金山的剧情，也和彼得·道科特类似。他就是在明尼苏达州出生，现在则在洛杉矶工作。这种冰火两重天的环境变更，一定也给了他不少灵感。更能让导演彼得·道科特对电影倾注感情的原因是，电影里一部分的故事情节正是来源于他与女儿的亲身经历。我们知道，2001年的动画电影《怪物公司》里两岁小女孩Boo的原型就是彼得·道科特的女儿。2009年，当皮克斯准备新电影立项时，8年的时间也让当年的Boo成长到了青春期。叛逆，忧郁与易怒成了女儿脑中的主旋律。这让彼得·道科特不无不安的表示：“她的脑海里究竟发生了什么？”

也正是以这句话为灵感，彼得·道科特酝酿了《头脑特工队》的诞生。

不少人有过举家搬迁的经历，曾经因为生活环境的改变而消沉低落的人更是多见，但是能够像彼得·道科特这样如此设身处地的想象着女儿情绪的好坏，并能够体谅她，作为一个父亲实属难能可贵。也许对于导演彼得·道科特来说，拍摄这样一部电影，倒像是为观众们讲述一段他与女儿的情感小插曲。


■《怪物公司》与《头脑特工队》小女孩都以导演的女儿为原型。

## 不要去想粉色的大象

冰棒（Bing Bong）这只棉花糖身体，猫尾巴，海豚声音的粉色大象，是莱丽小时候幻想出来的玩伴。作为《头脑特工队》的配角，冰棒却是这部皮克斯电影最成功，也是最催泪的一个角色了。


▲高人气角色冰棒。

粉色大象出自美国的一句谚语“Pink elephant in the room.”，表示看见了不存在的东西，现在用来形容醉酒后的幻觉。冰棒作为莱丽小时候的幻想玩伴，陪着她一起赛跑，一起演奏音乐，一起约定飞向月球。但当莱丽慢慢长大，有了现实的朋友，爱上了打冰球后，莱丽幻想冰棒的时间也越来越少。慢慢的这个幻想的玩伴，就迷失在了长期记忆的深处。虽然莱丽不曾想起，但冰棒却一直想念着莱丽，甚至会偷走在长期记忆区他与莱丽的回忆。或许这也是为什么我们关于幻想玩伴的记忆一丝一毫都想不起来的原因吧。

有个著名的心理实验叫：别去想粉色的大象（是的，又是粉色大象）。被实验人在进入一个房间后，被特别要求不要想象房间里有一头粉色的大象。而当被实验人听到这个要求后，无一例外都去想粉色的大象。这其实是个强迫症心理实验，但它也告诉我们，人类永远无法被动遗忘，遗忘只会随着时间的长河中慢慢完成。对于莱丽来说，遗忘冰棒就已经是真的

遗忘了。她甚至都不会知道为了让乐乐回到总部，冰棒为此做出的牺牲。我们小时候有幻想过一个玩伴出来吗？肯定有。但你还能时常想起他来吗？肯定很难了，就连 11 岁的莱丽都很少想起这位儿时玩伴了。这似乎和玩具总动员里传达的观念也很相似。我们儿时的幻想玩伴与玩具都一去不复返了，只有当某一天我们突然想起它时，才会真正的感受到我们遗忘了他们有多久。

其实，冰棒很早就出现在了电影中。第一次出现时，他只是莱丽小时候在墙上画的一副涂鸦。因为导演并不想让我们印象太过深刻，而故意减弱了冰棒的存在，但其实他已经存在于我们的意识中。可是后来，电影为冰棒安排了一场非常催泪的故事桥段：他以自己的消失（被遗忘）为代价，帮助乐乐高歌着驾驶彩虹火箭飞出遗忘区，从此，冰棒再也无法从观众们的记忆中抹去，甚至超越了电影的主角乐乐与忧忧。冰棒这个角色身上存在着或许只有大人才能体会的心酸，从他身上我们可以想到儿时的玩伴，儿时的玩具甚至儿时的心情，而那个心碎的桥段意味着的自然是痛苦却又必不可少的成长，我们大踏步地走向未来，却甚至来不及回头看看自己都付出了什么样的代价。


■影片很早就为冰棒的出现埋下了伏笔。

## 情绪拟人化带来的巧思


■颇有心理暗示的人物设定。


■我国早期经典动画短片《小红脸与小蓝脸》。

这次皮克斯从一开始制作《头脑特工队》就选择了 inferno 模式，将电影的主角设定为不同的情绪。我们知道，皮克斯在为影片选取角色时总爱另辟蹊径，比如那只做饭的老鼠、不大会说话的机器人、中年危机的超人、缺乏共同点的老人与儿童。但好歹这些都是活生生存在的东西，而以抽象的情绪来讲故事，难度之大也就可想而知了。难怪皮克斯首席执行官约翰·拉塞特也坦言：“虽然我们知道这个故事很有潜力，但事实证明，它是我们制作过的电影中难度最大的一个。”

开始时，编剧们试图加入 27 种不同的情绪，但考虑到故事会过于复杂，则将这些情绪缩减为只剩五个，分别是“快乐”（Joy）、“忧伤”（Sadness）、“讨厌”（Disgust）、“愤怒”（Anger）和“恐惧”（Fear）。这基本与皮克斯为影片邀请的心理学家保罗·艾克曼（Paul · Ekman）所提出的人类 6 种基本情绪类似，只是因为惊讶与恐惧有一定相似之处而将其删除。同时，这五位角色的形象也根据人类的普遍认识将其设计为有情感代入的物体与颜色，分别是金色的星星、蓝色的雨滴、绿色的西兰花、红色的耐火砖和紫色的神经元。每当五种情绪中的某一个主导控制权时，也就相应的将其属性投射到小女孩莱丽的情绪中。这种人物设定虽然很抽象，但如果能与现实结合的好，就会非常出彩，甚至可能形成一种流行文化。年龄稍大点的朋友，应该还记得在早期的电影院放映时，片头都会播放一段动画短片。有一部动画片叫作《小红脸与小蓝脸》，讲述的是牙齿里的细菌对孩子牙齿的危害的故事。因为这部小短片的流行，那段时间父母们会在劝导孩子晚上刷牙时，都会说：不刷牙，小心小红脸和小蓝脸在你的牙齿里作怪哦。相信当父母们陪孩子一起观看了这部《头脑特工队》后，以后当孩子情绪失控时，也会用这样的方式来劝导他们吧。

为了配合这些情绪小人们的冒险，主创们对影片的环境也做了非常细致的设定。脑内虚拟环境的设计，与一般动画，游戏的场景设定有很大不同，它不能凭空搭建，必须



■莱丽脑中天马行空却又符合常理的场景设定。


■画风突然就变成了毕加索的抽象画。

依据多种心理科学，贴近现实创造。因此，在小女孩莱丽的脑海里，就出现了很多天马行空，可是细想来又非常合情合理的场景。这其中包括了五位情绪小人接受记忆球并将其渲染的总部、基于核心记忆搭建的人格岛、长期记忆区、梦工厂、潜意识区、幻想乐园、抽象思维区、遗忘区以及思维列车。每一个场景都能在人类的现有心理学中找到出处，而情绪小人们与环境的随意互动，也会直接触动或改变小女孩莱丽的性格甚至人生走向。

通过乐乐与忧忧在电影中的冒险，我们可以历数其中设置的各种小巧思，比如：小女孩莱丽的总部中，一直是乐乐做主导，而她的妈妈是忧忧做主导，爸爸则是怒怒做主导。这也显示了孩子童年的无忧无虑，而大人们则开始为生活所烦恼；每一个想法都用一个灯泡点亮，就像我们平时说的灵光乍现；每一个核心记忆可以塑造一个人格岛屿，包括家庭、爱好、友情等来塑造人的专属性格，但是这些岛屿也可以随着人的情绪化而崩塌，尽管可以重建，但与原来的也大不一样。这也反映了人性格塑造的重要性；长期记忆区储存着每天记下的东西，但如果有的记忆长期不想起，就会褪色变成灰色，随后抛弃到遗忘区，这里顺便还调侃了洗脑神曲的现象；想象乐园里各种天马行空的想象，想象着男朋友、想象获得奖牌和很多人的表扬、想象着美食乐园，这也正是我们每个人儿时所幻想的东西；梦工厂里每当人睡去，就会根据一天的记忆来拍一部梦境电影；潜意识区隐藏着各种令人害怕的东西，而一旦被释放，就会让人产生潜意识的恐惧；思维列车每天将想象乐园里的素材运往各地，当人睡去，思维列车也停止运行，表示人在睡眠状态会停止思考；而最酷的要数抽象思维区，几位主角在穿越抽象思维区开始受到“降维打击”，从三维变成毕加索式抽象画风，再解构降维成二维画面，这个充满创意的桥段不但浅显的解释了人的抽象思维还很容易让人联想到当年《机器人瓦力》最后致敬不同时期画风的结尾。不得不佩服电影主创人员这些合理而又充满想象的创意，让电影妙趣横生。

其实在早期的剧情设定中，冒险的主角是乐乐与怕怕，一个乐天派与一个胆小鬼的搭配模式看起来会很有趣，但似乎除了有趣很难再挖掘更深的内涵。所以彼得·道科特毅然放弃了已经制作了三年的设定，重新选择了忧忧作为故事的主角，而这一决定也是《头脑特工队》成功的关键，让成年人为其加了很多感情分。

在电影中可以看出，导演本人在乐乐身上投入了很多个人感情。乐乐与身为父亲的导演一样，作为儿时情绪主导同样渴望莱丽永远快乐，同样不希望她因为慢慢长大而忘记以前的美好回忆，但也同样不能阻止因为女孩长大渐渐增多的烦恼。而忧忧在早期似乎只会给莱丽带来坏心情与痛苦，但随着忧忧与乐乐在脑内的冒险，我们会发现，悲观的情绪并非是一无是处。它可以设身处地的为他人解忧，可以适当的示弱来得到他人的帮助，也可以使人变得感性与稳妥。

事实上，随着年龄的增长，消极的情绪总会不可避免的占据我们情绪的主导地位。因为我们渐渐不再生活在父母的保护之下，环境的变化让我们恐惧而心生幽怨，美好的回忆与儿时的挚友一去不复返也同样让我们烦躁。乐乐与忧忧在莱丽脑中的冒险正是向我们展示了这些或许只有我们大人才能真正理解的哀伤，而莱丽也通过两个情绪的冒险真正长大起来，随后的记忆不再是单纯的颜色，单纯的情绪，而是多种情绪夹杂的记忆。如果是忧忧，她可能会悲观的将其形容为五味杂陈。

成长总会伴随着越来越多的烦恼，但慢慢长大正是让我们去学会接纳坎坷，拥抱悲伤。这是成长所必需付出的代价。就像我为这篇文章起的题目，我们的人生画板就像梵高画的《星空》一样，只有用深沉的蓝色来衬托闪亮的金色，才会让生命呈现最美的画面。

在电影片尾，荧幕上打出了：This film is dedicated to our kids.Please don’t grow up, ever. 或许，作为父母，对儿女最单纯的愿望便是让他们永远无忧无虑吧。毕竟，慢慢长大的我们不管我们回忆的过去是快乐还是悲伤，总会有那么一抹淡淡的蓝，因为那是我们再也回不去的金色童年。


■悲观的忧忧能够设身处地的理解他人的哀伤。


■梵高的星空。

# 《头脑特工队》彩蛋搜集整理

每一次皮克斯电影的上映，总会引来影迷们寻找彩蛋的大狂欢，而这一次《头脑特工队》电影里也隐藏了大量的彩蛋。现在让我们来列举下，已经被影迷和网友们寻找到的彩蛋。如果眼尖的读者们发现了还没有被找到的彩蛋，记得来信告诉我们哦。



# 皮克斯系列电影常驻彩蛋

## 1、Luxo 小彩球

Luxo 小彩球最早出现在皮克斯第一部动画短片《跳跳灯》里，后来几乎在每一部皮克斯电影里都有出现。这一次小彩球在回忆莱丽与冰棒赛跑一幕里，躲在了书架的旁边。





## 2、“山珍海味”中式快餐盒

这个经典的快餐盒最早出自 1998 年的《虫虫危机》，后来在很多皮克斯电影，诸如《怪物公司》，《料理鼠王》里都有出现。这一次则出现在小莱丽一家吃饭的餐桌上。而这一幕，父母孩子三人的情绪斗法也是本部电影数一数二的精彩桥段。



## 3、A113

数字 A113 是加州艺术学院动画专业教室的门牌号，本文上述提到的四位导演都曾在这个教室上课。而几乎每一部皮克斯电影都会有这个 A113 数字来致敬他们曾经学习过的地方。在《头脑特工队》里出现了两次这个数字元素。一次在乐乐、忧忧与冰棒赶上思维列车进入的车厢就是 113 号车厢，另一次是莱丽离家出走去赶巴士，在莱丽背后的一面墙上写着 A113。






## 4、披萨星球（Pizza Planet）外卖车

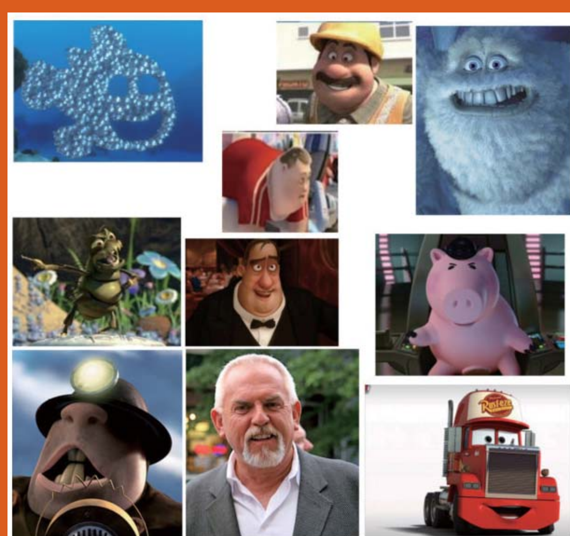
披萨星球外卖车从皮克斯第一部动画长片《玩具总动员》就开始出镜了，并且没有落下任何一部皮克斯电影的客串。导演彼得·道科特声称，这一次外卖车在《头脑特工队》里出现了三次。截至目前，影迷们找到了两个。一个出现在乐乐追冰棒时散落地上的记忆球里，另一个出现在莱丽离家出走时街边的阳台上。而第三个究竟在哪里，就需要各位读者继续努力了。



## 5、“黄金路人甲”

John Ratzenberger 为所有的皮克斯电影都配过音，但每次都是个酱油角色。这其中包括《玩具总动员》里的存钱罐猪、《怪物公司》里的雪人、《超人特工队》里最后的钻地猪、《汽车总动员》里的卡车、《机器人瓦力》里的胖子等。这一次在《头脑特工队》最后，他是为总部控制台安装升级的维修工人。

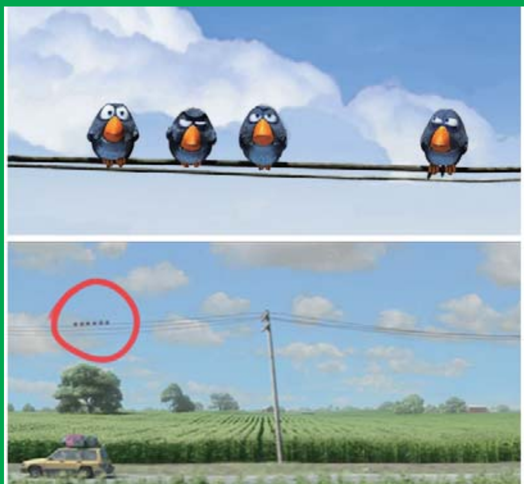




## 对皮克斯动画短片的致敬

### 6、鸟、鸟、鸟

在莱丽举家搬迁的路上，一根电线上站着六只小鸟。这显然是在给动画短片《鸟、鸟、鸟》里的一群傻鸟致敬。



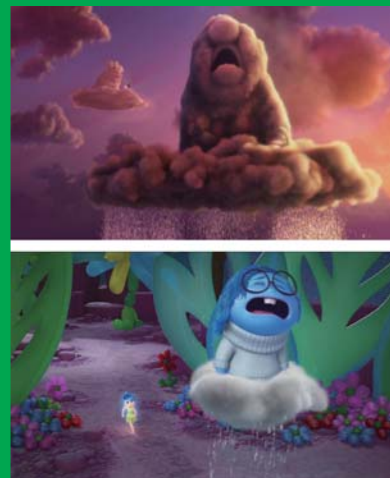
### 7、月神

在莱丽转学后的教室里，在左侧的墙壁上有一张小孩仰头看星星的海报，这里是在向皮克斯 2014 年动画短片《月神》致敬。



### 8、暴力云与送子鹤

忧忧从云之城撕下一块云彩，坐着它一边哭一边下雨飞走。这个桥段显然是向《暴力云与送子鹤》致敬。



## 对经典的致敬

### 9、It’s cloud town!

当乐乐、忧忧与冰棒来到云之城，冰棒不小心吹散了云先生。当乐乐与忧忧再次来到云之城时，云夫人正在报案，可是不幸的她又被乐乐给撞散了。这时，一个警察对另一个说：”Forget it, Jake! It’s cloud town.”这句话是在向杰克·尼科尔森 1974 年主演的电影《唐人街》致敬，原台词是：Forget it, Jake! It’s Chinatown.



### 10、等待戈多

在潜意识区门前守卫的两个警察在讨论两人的帽子究竟是谁的，这个桥段致敬了塞谬尔·贝克特的戏剧《等待戈多》。



### 11、希区柯克的海报

在乐乐、忧忧和冰棒走在莱丽的造梦工厂时，墙上左右两幅海报分别致敬了希区柯克的两部经典电影《迷魂记》与《惊魂记》的海报。



# 皮克斯的自我致敬

## 12、迪斯尼城堡

在莱丽的梦想乐园里，被砸碎的公主城堡与每一部迪斯尼片头的城堡如出一辙。皮克斯这样揶揄自己的老板，可真够大胆的。



## 13、幽灵公馆

在莱丽刚搬到新家的第一个晚上做起了噩梦，这时电影的配乐选用的是迪斯尼的游乐设施幽灵公馆（Haunted Mansion）的背景音乐。



## 14、《玩具总动员 3》里的滑梯

影片开头，乐乐抱着的一个记忆球，记录着莱丽从滑梯上滑下的回忆。这个滑梯与《玩具总动员 3》里的滑梯一摸一样，只是拍摄的角度不同而已。



## 15、《料理鼠王》女主角 Colette

童年莱丽在沙发间蹦来蹦去的玩耍，在茶几上摆放着一本杂志。杂志封面人物正是《料理鼠王》的女主角 Colette。



## 16、《飞屋环游记》的经典桥段

在电影开头，乐乐去抱一个记忆球时，背景里有两个记忆球，分别呈现了《飞屋环游记》中，卡尔与爱丽躺在草地上的瞬间和两人幻想有个孩子时变成婴儿形状的云彩。只不过两个记忆球分别呈现了金色与绿色两种不同的心情。



## 17、《玩具总动员》里的地球仪

同样在莱丽转学的教室左边，致敬《月神》的海报下面，摆放着一个地球仪，它与《玩具总动员》中安迪房间里的地球仪一摸一样。



## 18、皮克斯电影地图

还是在莱丽转学的教室后墙上，贴着一张世界地图，上面标明了皮克斯拍摄的 15 部电影所发生的地点。



## 19、《玩具总动员》西德的骷髅衫

依旧是在莱丽的教室，有一位女生穿的 T 恤衫与《玩具总动员》里那个虐玩具狂魔西德的骷髅衫完全一样，只不过两人的 T 恤颜色是互补的。



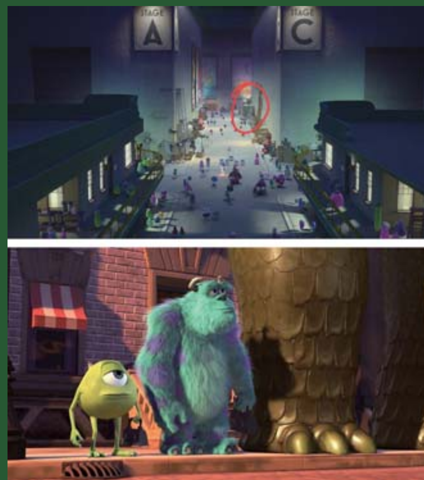
## 20、《海底总动员》里的小丑鱼尼莫

在想象乐园的纸牌屋旁边有一堆礼物，最上面的一个盒子上画着小丑鱼尼莫，下面还写上了一行：Find me! 顺便可以看见，纸牌屋上爸爸是 K，妈妈是 Q，而莱丽自己则是 R。



## 21、《怪物公司》里的怪物泰德

在莱丽的造梦工厂，有一段航拍，可以看到一个大腿道具，与《怪物公司》里大眼仔与萨里过马路时碰到的泰德的大腿一摸一样。




## 22、《机器人瓦力》承载种子的鞋

当冰棒掏空自己的口袋时，掏出了一只鞋。这只鞋与在《机器人瓦力》中盛放绿色植物的鞋极其相似。



## 23、安迪的家乡

在莱丽参加冰球选拔赛时，球馆内挂着一面队旗，上面写着 Tri-County 青年冰球队（Tri-County Youth Hockey），而 Tri-County 正是《玩具总动员》里安迪的家乡。



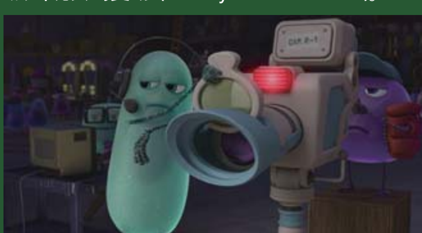

## 24、导演本人"到此一游"

导演彼得·道科特不但为莱丽父亲的愤怒情绪配音，他的名字 Doc Pete 还出现在了莱丽与好友视频聊天的好友列表里。



## 25、致敬乔布斯

在造梦工厂拍摄梦境时，摄影师给摄像镜头加了一个镜片叫现实畸变滤镜（Reality Distortion Filter）。这个现实畸变滤镜的灵感，来源于乔布斯。乔布斯总是试图说服员工完成不可能完成的工作，员工们打趣乔布斯这个做法叫现实畸变场（Reality Distortion Filed）。





## 26、缅怀逝去的功臣

皮克斯幕后功臣乔·兰福特于 2005 年车祸身亡。他曾经为皮克斯的诸多作品立下了汗马功劳。在《头脑特工队》里，主创人员把他曾经设计的大屁股小丑搬进了电影里，以缅怀这位老员工。

# 为《恐龙当家》造势

## 27、莱丽一家在恐龙雕像的合影。

在莱丽一家搬迁路上，他们与一个三角龙和一个长颈龙的雕塑合影。这两只恐龙就是皮克斯即将上映的《恐龙当家》里的两位主角。



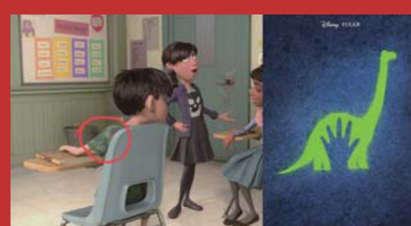
## 28、恐龙世界（dinosaur world）

同样在纸牌屋旁边的盒子堆，在小丑鱼尼莫的盒子下面，有一个盒子上写着 Dinosaur World，并有一个长颈龙的图画。



## 29、恐龙图案的 T 恤

在莱丽新班上，骷髅 T 恤女孩旁边坐着的男孩袖口上画着《恐龙当家》里长颈龙的图画。



# 读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn




插图：木仙

★11月终于到来，各种大作自然是层出不穷，不过杂志的出版周期和几款正GAME几乎擦身而过，所以像是《光环5 守护者》和《使命召唤 黑色行动3》这两款大作的攻略将会在下期详尽奉上，本期则会有《刺客信条 枭雄》的快速上手攻略，更详尽的研究部分也会在下期放出，内容丰富，不容错过哦。

★在完成这期杂志的制作工作后，我们立刻又投入到了新的挑战当中，那就是即将会在PS3发售九周年之际推出的《PlayStation专门志》，集合了PS3、PSV和PS4三大现役PS系主机的重头内容，从专题特稿到热点攻略再到白金心得，应有尽有，各位索系玩家们要记得买买买哦！

★最后悄悄透露一下，UCG目前也在筹划另外一些特别的全新内容，相信再过一段时间就会和大家见面，这里先卖个关子，大家记得要注意杂志的封底广告页和封面内页上的宣传哦。

Email 契阔：年底的大作很多，我算算想买的有整整13部！一台主机的钱啊！不过微软出了4款同捆主机，某宝上一定会有拆机的兑换码(坏笑)。《光环5》就要上市了，想想真是感慨良多，第一次买UCG就是在报刊亭看到《光环4》封面的UCG，才知道有这么一本杂志，整整3年过去了，正如小编所说，一旦玩过了微软的主机，你就会爱上他！我自从4年多前被同学拉入包机房，第一次接触了《光环 致远星》之后，就完完全全的成为了软饭，3年时间或许也不短了，但的X360也更新成了XOne，我没有落下一本，虽然有的是数字版，但一定是每期必看！期待UCG能过继续走下去，见证主机一代又一代地更替！

感谢你的支持，不过“整整3年过去了”这句话，怎么听得我感触无限呢？有空来联《光环5》啊！

Email 守望星辰：第一次发反馈邮件，有一个一直想吐槽的问题直说了，“软硬兼施SP”里为啥没有WiiU的情报？我一直以为是漏了查，但这期(380)改版后迦纱身边那一圈主机里分明就有WiiU，一看就不能忍了。

关于“软硬兼施SP”没Wii U版块的问题，其实在375期上已经解释过了。客观地说，Wii U在国内属于比较小众的游戏机型，很多电玩店不提供货源，这就导致了玩家比较难买到主机。另外Wii U在价格上一直属于极其稳定的状态，报价变动较少。这两个原因导致了Wii U版块的长时期缺席。当然如果Wii U出现新变化的话，那么我们自然会对其进行报道。

# 编辑部 游戏风向标

塞尔达传说 三角力量英雄 | 4人

刺客信条 枭雄 | 3人

SUPERBEAT:XONIC | 3人

巫师3 石之心 | 2人

**没有比这更“友尽”的游戏!**

——在《塞尔达传说 三角力量英雄》决斗模式扔人落穴后心生成就感的初心者惊觉这又是一款毁灭友情的游戏。

**不愧是出生时间只差了4分钟的双胞胎姐弟，感情就是好。**

——在《刺客信条 枭雄》里，把主角们藏身列车都逛了一遍后发现他们的房间只有一张床的三日月感叹道。

**4键模式与6键模式的存在意义就是为了让我们升到20级后解锁6键FX模式的吧?**

——在《SuperBeat XONiC》中开启6TRAX FX谱面后便沉迷其中的哪尼如此感叹道。

**这是近年来我见过性价比最高的DLC了!**

——对于《巫师3 石之心》等价为1小时不到1美元的优质游戏体验，伽蓝如此感叹道。

Email 高级魔王：有一个疑问：那就是阳光学员或编辑的年龄限制是多少，还有想成为编辑或阳光成员需要什么条件，在此谢过各位编辑们，辛苦了。

阳光学员其实没有太严格的限制范围，毕竟想要投身于游戏事业的玩家多不胜数，分布的年龄段其实也是蛮广的，所以我们欢迎任何年龄段的玩家们参与到阳光成员计划当中。当然，因为要做出一定的成绩来是需要时间投入的，而年龄越大的玩家应该就要越多地兼顾工作或是家庭，在投入度和积极度方面的确可能有一些劣势，但年龄越大就意味着阅历越丰富，所以在创作游戏文化相关的内容时也会更有优势，因此只要找准定位，也是可以在阳光成员计划当中做出突出的表现。

至于编辑方面可能要求会更高一些，毕竟这是一份全职的工作，而且加班和休假时间不同于一般工作的特点也是无法忽视的，所以年轻人在这方面会比较有优势，但也不是意味着年龄更大的阳光学员就没有机会，一切还是取决于学员本人的能力和对于这份工作的投入程度。关于加入阳光育成计划更多的细节，请登陆这个地址（http://www.vgtime.com/article/2572045.jhtml）或是扫描上面配套的二维码。

Email 空罐头：早有耳闻东京旁边的箱根是个温泉胜地，又见视频中小编特意强调是找了一家有露·天（这两个字要强调出来）温泉的酒店，我突然开始莫名的兴奋了。按照正常的展开，接下来怎么着也得出现小编们身穿浴衣拉开木门，面前是被石头围起来的冒着热气的温泉池，头顶是漆黑的夜空繁星点点，最好再来个小编们和猴子一起泡温泉的场面吧？出浴后再来瓶冰镇牛奶，还可以打打乒乓球！动画里都是这么演的！但是！我等到了什么？什么都没有！为什么要如此欺骗我的感情！你们能不能有点敬业精神和服务精神！

除了没有猴子和乒乓球以外，你说的正常展开倒还真是那么回事，只不过我们要是架着摄像机跑进温泉浴场里，大概当场就会被当成奇怪人士被带走了吧……而且我们六个人大概也没法为你贡献出什么“杀必死”的画面吧（笑）。

报告，其实我拍了不少编辑们在穿着浴衣在房间内各种妖娆的姿势!

报告，我的相机中也有不少露出度极高的福利照片!

两位摄影师实在是无孔不入，还好我将这些黑历史都扣押了下来，而且你们确定那些是福利么！难道不会引起读者的不适么?

我不禁好奇，你们在箱根的两天到底过的是什么样的生活啊……

Email Shizue 酱：不知道编辑们对《动物之森 amiibo 节日》这款游戏有什么看法？看到初回版居然捆绑了静江姐弟，但是游戏实际玩起来到底是什么样子，真是让人在意啊。

这款新作自从公布起就给我一种不太好的印象，玩法还是《马里奥聚会》套路，丢骰子走格子算分数，玩玩小游戏，似乎没有什么特别有创意的新点子。把时间节日元素融入其中勉强算是有点意思。但这个游戏你得买了配套的amiibo，或者有卡片，几个人轮流用GamePad刷着玩，而最主要的问题就在于这种玩法其实更倾向于桌游，把实物和游戏机混在一起玩，光是想想就有种“玩起来很麻烦”的印象。最近公开的视频里，甚至还有一个小游戏是抢答问题，比如显示一只昆虫，让你选择它在“动森”里面叫什么名字，天啊，如果不是粉丝，这游戏得怎么玩……不过如果感兴趣的话，可以等发售了再观望一下评价。毕竟同样是在E3公布，也没有引起多大关注的其他游戏，实际玩起来却是超乎想象地有趣。

Email 黄毅华：本期的TGS特辑主要分四个部分：“华风起”——中文游戏大串烧；“星光耀”——各大厂展台秀；“心所向”——包含话题的体感PS VR硬件，制作人访谈及试玩报告；“意未尽”——游记花絮等。感觉这四个部分的选词太写意了，一时半会还以为是页码装订错误，要说最不满意的，可能就是“星光耀”这部分实在太薄弱了，一个厂商才一页，图片放得不够大（怎么才算够大够气派请翻阅第94页，啥都不想多说了），没有突出展台的特点，起码SONY要两页才对得起主场主角啊，虽然三大主机厂商只有SONY唱独角戏，但是也可以精选一些有特色手游的展台图片放上来呀，还有COSER的照片不要私藏啊混蛋~

再有一点不能忍的就是，第6页说PS4新价格新颜色的周边，第87页“国行天下”说到国行版的PS4同步降价，然后第137页的软硬兼施还是提及了PS4的降价信息，这一下子降价了500元RMB的喜大普奔利好消息我是不会嫌弃多处出现的，问题是你敢不敢在封面显著位置标出来，支持一下国行版本的普及。

关于展台秀的部分，其实有两个原因一定程度上限制了这次的表现，一来是现实问题，也就是现场能够拍摄的内容就这么多了，值得一放的内容相应就变少了，毕竟展台秀本身图就不能放得太小，一堆大图里还有同一个展台位置不同角度的照片未免有点影响观感，二来则是TGS特刊当期的内容比较丰富，所以能够留给展台秀的页数也相应变小的，一来二去，量的确就显得有点不太充足，这一点的确是日后需要多多改善的地方。

国行降价的新闻读者大人吐槽得是，虽然三个栏目都有提起相关的内容，但的确应该在更显眼的地方放一下，以后我们会更多地注意一下这方面的宣传，大家如果希望看到更多国行相关的消息，也要记得告诉我们哦。

Email 晓♀沫：话说玩舰娘的小编戒指都给了谁？在下给了天津风（大爱小仓唯酱）= =

Italia 和榛名小天使。小天使不用解释了，Italia 也是因为比较喜欢 CV。（会煮饭的巨R萌妹往哪找！）其实还准备了一些戒指但其他舰娘的等级还不够。

# 视频关键帧

主持人：SOS

Yo，Yo，check it out，各位读者大家好，这是我们的新栏目，（脑补旋律写词好难 = =）叫“视频关键帧”，这是一档关于 UCG 视频的板块，专门为各位亲爱的读者分享一些我们的趣闻趣事。这是第一期，就由我，编辑部里拥有最多外号和全机种制霸的男人来为大家介绍一下我们这个 UCG 视频的编辑们。

首先是我们 UCG 视频的老大——雪楠，大家所看到我们的原创节目，比如说，《游戏黄金眼》、《半月评》、《格斗派系》与《最上游》的策划和包装都有他参与，可见实力之雄厚，此外还是一个深度街霸迷。

之后就是咱们的另一位编辑——林克斯，也是一个实力派选手，《最上游》与《买买买》两个大红节目都是出自他手，当然还做过很多很有趣的视频，对于剪辑方面拥有别具匠心的想法，林克斯还是一位鬼☃畜爱好者，对于 B 站上的鬼畜视频可谓是到了无所不知的地步了。

接下来要为大家介绍的是 UCG 视频里的一位妹子，对！你们没看错就是妹子，名为布洛，（啊啊啊，为了部落）其实看过咱们《游戏黄金眼》的观众应该对这位编辑有印象才对，因为她就是《游戏黄金眼》的编导啦～是一位做事非常认真的妹子，各位所看的光盘内容也是布洛一手操办的，是个实力派哦！

之后要说到是 UCG 视频里一位元老级人物——忠臣，关于忠臣，可是有很多传闻的，在这里就透露其中一个，他曾经参与过我国著名的动画《喜羊羊》的制作，是 UCG 视频里谜一样的人物。

最后介绍的就是我了，在之前就说过，我是编辑部里拥有最多外号和全机种制霸的男人——SOS。关于外号方面，比如在直播里被誉为“手残大帝”，话说我还真的很喜欢这个外号耶，不觉得很帅吗？还有一次手滑不小心把伽蓝同学打了 200+ 小时的档给删了（真的是手滑，我能很负责的说），之后被赐予了一个听起来很帅气、但一点都不帅的外号——“Save Data Breaker”！啊啊啊好羞耻的外号，什么东西，满满的中二气息真是够了！




说说我们工作之余的生活吧，最近在深圳漫展那里淘了一套同人制作的花札，名字叫做“中华铁道少女花札”。一开始买回来的时候完全不会玩，后来慢慢的研究出玩法后，先把大触纳尼拉进坑，随后乙太同学也参与了我们的花（da）札（keng）中，最近在我积极的安（du）利（nai）之下隔壁的掌机王编辑昴星团也加入进来了，我的目标就是编辑部能够进入全员花札时代。

P.S.，UCG 直播绝赞持续中，每个月都有各种精彩直播等着大家，详情请见 http://www.douyutv.com/65415（好强硬的广告）。

---

Email 家养小精灵：为何觉得《塞尔达传说 三角力量英雄》的故事设定一股浓浓的猥琐感？什么时尚美丽的公主中了羞耻魔咒导致只能穿紧身衣……这分明就是里番的剧情好不好？一本正经地写出这种剧本还让小孩子玩真的好吗（笑哭 ING。

当玩到游戏的结局看见公主原本的面貌之后，我有那么一瞬间是非常感动的，因为这是一个纯真而美好的童话，英雄救公主皆大欢喜，让人很有成就感。然而接下来的二周目彩蛋剧情立即就让我笑喷了，那么萌的公主居然做出了那种破廉耻的事情！？（这里暂不剧透）所以你说的很对，写出这个游戏剧本的绅士绝对很猥琐，他的脑内一定很糟糕。

Email 草纸 -_-：本届 TGS 我个人最关注的就是梦神 VR 了，明年也打算入手，希望索尼这一次能在这个领域得到一定的成功。

梦神计划已经在 TGS 期间正式宣布更名为 PS VR，我想这也是 SCE 想要把 VR 设备作为 PS 家族的一员进行推广。而从最近 SCE 对该产品的宣传力度来看，其重视程度已经可见一斑了。而体验过这款设备的玩家，也都对这款设备带来了优秀体验赞不绝口。如果有强力的第一方或第三方作品作为 PS VR 的软实力支援的话，我觉得这款产品想要成为 VR 领域的佼佼者也绝非是一件难事。

Email 冬の幽灵：在 UCG380 上看到《坦克世界》会登陆 PS4！这更加坚定了我要入 PS4 的决心，但是之前我在包机厅里玩 X360 手柄的主视角射击游戏（我觉得和用 PS 系列的手柄玩射击游戏）一样感觉很别扭啊！可能是玩习惯了鼠标键盘模式的射击游戏，叫我玩手柄一下真是受不了。其实我还蛮喜欢 TPS 的，这下要入 PS4 真是恼火啊。有什么办法可以解决呢？还有 PS4 可以连接鼠标键盘吗？

PS4 是支持连接鼠标键盘的，另外就主机平台而言会专门买鼠标键盘的也是少数，所以即使使用手柄大家也是站在同一起跑线上游戏的。另外如果是真饭的话，山口丁这次还推出了专用操作套装，不妨买来体验下最原汁原味的坦克操作。

Email 三妞妞：前不久听朋友说索尼要放弃在 PSV 上出第一方游戏了？莫非真的要成为带屏幕的豪华版 PS4 手柄？其实我觉得这机器也没差到要被放弃的地步吧？一些小品级的游戏出在 PSV 上还是挺不错的呀，比如《撕纸小邮差》、《夜游》这种，还有那些 PSN 上的独立游戏。说来 PSV 刚发售时推出的《重力异想世界》也是个好游戏啊，而且充分发挥出了 PSV 的功能，2 代只做了 PS4 版倒让我觉得并不能完全体现出这个游戏的特点了。

即使没有第一方支持，PSV 上的好游戏还是不少的，从掌机游戏的角度来说，大作也不一定好。随时拿出来玩上一阵才是掌机的王道。例如三日月我就有过每天玩上 15 分钟，耗时一年半把《胧村正》白金的经历。

Email redondo：比较好奇小编们又因为某个游戏的某个环节打不过去而怒摔手柄吗？以前玩 PS2 游戏的时候我倒是摔过不少，嗯，因为用的都是便宜的组装手柄，进入 PS3 时代后就不太会得摔了。但每次卡关时还是会忍不住砸桌子啥的。什么？你让我卡关时放下手柄去喝杯茶呼吸下新鲜空气平复心情？对不起，不弄死这个小妖精（BOSS）臣妾做不到啊！

如果是因为游戏设置不合理导致难以过关的话，那么我会一笑置之。但如果明显是因为自己操作水平不足而卡关的话，那么我会感到有些恼火，并在一边责问自己的同时一边练习直到死磕过去，但砸手柄这种事我倒是一次都没有做过，砸坏了除了恼火还要心疼，何必呢……

Email cllili1：中文中文还是中文，越来越多的中文化作品，感觉现在作为主机玩家真的很幸福，不过王道日式RPG越来越少，难道以后只能靠模拟器回忆了吗？

我确实也有这样的感觉，虽然中文化的日式RPG越来越多，但是真的能吸引我的优秀作品却实在不多，大部分都是走卖萌路线或是以大打擦边球作为宣传噱头。当然并不是说这类游戏就一定素质不行，不过作为偶尔的点缀还能令人眼前一亮，如此泛滥只能让人审美疲劳啊。

---

微信 特尔施特根：看了下UCG最近做的“黄金眼月旦评”，感觉很有意思，然而时效性太差。一个游戏评分栏目，一半以上的游戏都要等大半个月才有评分，尽管编辑们做得很用心，然而有什么意义呢？希望老编们能够着手改进一下。

你的意见和我们十分接近，我们已经着手将月旦评改为半月评，和当期杂志配合，争取在杂志上市之前就放出视频，同时也可以宣传杂志内容。相信这样的改动会让你满意！最后，还请你继续关注我们并提出意见。

---

微信 久天明：编辑们好！我是一个科幻爱好者，因此对于《光环》、《COD》这样的游戏比较感兴趣。不过手中资金有限，刚刚进入主机游戏世界，还请各位能推荐几款年末的科幻大作，最好要有中文的。另外问一下编辑部有《三体》的同好么？

如果你喜欢科幻的话，那么《光环5 守护者》绝对是你不容错过的大作。如果你没有接触过这个系列，推荐你购买一张收录了前4代内容的《光环 士官长合集》，就能了解这个伟大系列的来龙去脉。这两个游戏都是Xbox One上的，全部有中文。说到《三体》，没记错的话八老师就是真饭，我是最近借着雨果奖的东风才开始看的，但也正式入了三体神教。（笑）

咳咳，总帅说我是真饭真是过誉了，我其实是从去年才开始看《三体》的，接触的时间也不算长，不过由于“黑暗森林”这个理论与我心中的某些想法不谋而合，所以对《三体》的剧情很有认同感。我觉得《三体》的杰出之处不仅仅在于它对近未来科技水平的描写，更在于其对人性、对文明与文明之间碰撞所产生的效应的深刻解读，真实得不寒而栗。说来二向箔这种武器其实我们已经发明出来了呀，苍蝇拍不就是吗？

Email 大卫猪肝：每年的TGS特刊都是一次盛宴，本期也不例外，今年游记主打了箱根，要是把各年的内容连起来那就真是一本东京周边的旅游攻略了，从小编的字里行间也能看出要在采访拍摄期间完成如此大工量的文章，那真是拿生命在开玩笑啊，因此我们也要对小编们竖起大拇指。

拿生命开玩笑有点夸张啦，至少我们火山活动的时候没有冒死爬上大涌谷那边（笑）。不过各位读者朋友的支持是我们努力的动力，以后我们也会尽力为大家带来更多更精彩的报道。

---

Email 侍魂鸟：380期杂志很赞，第二页的“自游自在”琢字琢句看了很有感触，其实我与稀饭又何尝不是一样庆幸着我们这代游戏人还能够见证着中文游戏时代的降临呢？像我们这样执着的游戏玩家其实还有很多很多很多……之前问过贵刊《圣斗士星矢》有好多部，我就看过114集的最初版，如果接着看是按怎样的顺序，出了那么多好乱，不知道该怎样去看，希望大家能给个建意，谢谢！

《圣斗士星矢》漫画版和动画版的内容是有区别的。首先是漫画版，车田正美执笔的漫画版按照时间线顺序来排的话就是《ND冥王神话》（目前正在连载）、《银河擂台篇》、《黄道十二宫篇》、《海皇篇》、《冥王篇》以及开了个头的《天界篇》。其他作者执笔的官方漫画有手代木的《冥王神话LC》、冈田芽武的《圣斗士星矢Episode G》、久织ちまき的《圣斗少女翔》，这三部漫画除了《冥王神话LC》的本篇已经完结而目前正在连载外传之外，其他两部都还处于连载中的状态。

动画版也分为很多部分，首先是漫画本篇相关的主线部分，按照时间顺序来排的话就是：加了很多原创元素的《银河擂台篇》、《黄道十二宫篇》、《北欧篇》、《海皇篇》、《冥王篇》、《天界篇 序章》。其他相关TV动画除了动画化了的《冥王神话LC》之外，还有《圣斗士星矢Ω》和最近刚播完的《圣斗士星矢 黄金魂》，外传性质的剧场版动画也有四部，不过和主线剧情关系不大。《Ω》的时间线是在《天界篇》之后，而《黄金魂》则是在《冥王篇》终盘的一段时间里。

这位读者所看过的114集估计就是从动画版的《银河擂台篇》至《海皇篇》了吧，之后的话还有《冥王篇》和《天界篇 序章》，不介意画风和初期一些奇怪设定的话可以考虑在看完本篇之后去看看《圣斗士星矢Ω》，虽然作画不太稳定不过还是有很多对于老圣迷来说值得一看的地方。

---

Email 火星上的小明：最近在恶补以前本世代没玩上的游戏，正好玩到《死侍》，这个游戏当年犹记得是饭老板力荐的作品，不过玩起来其实马马虎虎嘛，很多战斗点的设计感觉有点不太合理，高难度打起来有点蛋疼，也就是剧情搞笑的部分比较好玩，尤其是死侍各种恶搞金刚狼，简直是真爱。但最大的亮点就是登场的变种人妹子无论我方还是反派一律是大胸，我瞬间好像明白了什么，饭老板你这口味实在是……啧啧啧。

天地良心，这位读者大人你玩了也该知道，这游戏里女性角色就是没啥像样的戏份啊，而且三俗一直都是死侍这个角色的标志啊，在他作为主题的游戏里登场的角色，就算是在漫画里是飞机场也得硬画成“胸怀宽广”啊。

然而饭老板你就是看准了这点才玩这个游戏，说到底还是你的口味在作怪啊！

我竟无言以对……



Email Nekolink：最近 3DS 发售的游戏《塞尔达传说 三角力量英雄》居然当天就有民间汉化版，对于不是很熟悉日语但还是买了正版的人来说，不知道该作何表情了。我自己就为了更好地理解和方便地玩游戏，用了汉化，但同时又想要支持喜欢的游戏买了一张，但时间有限又不可能玩两遍。

买张全新的正版供着不玩，却只能把时间投入到汉化版里面，虽说心理上是有点纠结，但我想这份爱也足够了，没有必要过分在意汉化版的正当性。毕竟汉化版本身可能有各种 Bug 等问题，玩起来其实也得耗费精力。汉化组的付出是爱，玩家也是爱。好在明年起任系游戏就会面临改变的机遇，或许我们可以期待这样的难题终究不成问题吧。

Email 神罗的一个小兵：381 期小编寄语里，胜负师说他马上要 500 白了，非常佩服其毅力啊！我还没有一个游戏白过。原因并不是没有时间，而是我玩一个游戏没什么耐心，玩一会就要换盘玩其他的，所以目前基本都在 60% 左右的奖杯。可是别人说如果一个游戏没有白的话相当于没玩过这个游戏。所以想问问各位小编大大，到底有没有必要把一个游戏白了？

白金主要还是看个人的习惯吧，有些玩家喜欢把每个玩了的游戏都白了，有些就不太在意奖杯的达成率。就我个人来说的话，乙女游戏我都会尽量拿到白金，因为大部分都比较省事，而我喜欢的作品我就不太会去执着白金，而是去享受游戏里的过程，《无尽传说 2》我还差一个奖杯就能白金了，但是这游戏我都打到第五个周目，直到现在都没去碰那个奖杯。要不要刷奖杯，如何去刷奖杯，像这些问题就别去太在意别人的说法或看法，按照自己的生活节奏来进行就行了，游戏的最大乐趣就是享受，就看你是享受游戏通关的过程还是去享受达成白金的过程了。

Email 爱科学的小白鼠：不知有没有小编看过果壳网上的一篇名为《你爱的不是游戏，而是奖励》的文章，内容就是通过一系列的科学实验来证明，游戏吸引人持续玩下去的地方恰恰是在于奖励。想一想似乎也确实是这么回事，游戏中的宝箱、完成任务给的奖励这些就不说了，PS 系游戏的奖杯系统、Xbox 系游戏的成就系统，也是在通过奖励变向延长玩家的游戏时间吧？小编们对此怎么看？

人在努力后得到奖励往往会得到一种满足感，各位成就奖杯饭不妨回想当时曾经奋战取得的成就奖杯，这些光辉时刻往往这比游戏本身要来得有更深刻的印象。不过在我看来，成就列表如今之于我更像是一个官方入门手册，因为其更大的意义在于一种指引性，就仿佛官方已经预先告诉你，我这一款游戏将会有这些玩法，你们也来尝试挑战一下吧一般。而变相延长游戏时间这种说法也不无道理，但这仅仅是对于我们这种执着于成就奖杯的玩家，对于大多的玩家而言，抽空通关已经实属不易，每位玩家只要找到适合自己的游戏方式，玩得高兴就好。

Email 肉肠夹大饼：课间休息时去校门口的报刊亭入手了 381 期 UCG，顺便在隔壁的便利店买了一罐咖啡，打算靠这两样东西打发掉无聊的午间时光。刚翻到第二页，眼睛瞄到了最下面的一条新闻标题，我就一口咖啡喷到了杂志上，“Konami：不会放弃家用机业务”，再仔细看看内文，这个叫什么 Graham Day 的人居然敢搬出《潜龙谍影崛起 复仇》来证明就算没有小岛监督 MGS 也可以一直做下去？Excuse Me？这位大哥您是不是搞错了什么？的确，MGS 的核心是故事和角色，但那是小岛监督开创的故事、小岛监督创造的角色，充满了小岛监督的信念与精神。没有了小岛监督，任何一个人再来继续 MGS，都是狗尾续貂。乍看之下《潜龙谍影崛起 复仇》确实销量还不错，但那是玩家们看在小岛的面子上才肯花的钱。你以为你用如此下作的手段挤走监督之后还指望玩家们对你家的游戏买账？送给 Konami 两个字：呵呵。

其实这事儿也不能全怨 Konami，《潜龙谍影 V》的制作周期确实也拖得太长了，耗费的财力物力也多。在这样的情况下，Konami 的高层自然会对负责人小岛有意见吧。不过话说回来，小岛离开了 Konami 的话，“《潜龙谍影》系列”无论换成是谁做，都没有办法达到小岛的高度，我想这也会是一个不争的事实。但说这些也没有用了，也只能希望小岛监督能够找到一个适合他的新环境，并且为我们带来更为优秀的新作品了吧。

Email 二月的孤独：好吧，《舰娘改》又延期了。从 2014 年连续跳票数次，一直跳票到 2016 年，也是挺叫人佩服的了。其实我之前没太关心这个 PSV 版的舰娘，玩法和网页版是一样的吗？像我这种非洲提督，不知能否在 PSV 版中找回些做欧提的感觉？

PSV 版系统跟网页版还是有一些差异的，而且立绘会动，战斗演出也有强化，所以喜欢舰娘提督确实可以考虑玩玩，虽说连续跳票确实让人对本作的质量担忧。至于非提嘛，别要想太多了，你以为到了 PSV 版就能“偷渡”到欧洲么 –_–

Email lele_ring：之前看 UCG 上，小编们都在力推《无夜国度》，本来我玩游戏的口味也是偏日系一些的，看到《无夜国度》的人设就很对胃口，再加上小编们也很推荐，也就入了一张。玩过之后怎么说呢……也不能算是失望吧，但确实没有被惊艳到，很多细节明明可以做得更好，结果却只有半桶水的质量。特别要吐槽的是剧情，完全没有体现出编剧的优势所在啊！不过客观的讲，战斗系统做得还是挺不错的，特别是炸弹怪这个从魔神好用，令我练出了一套极其猥琐的打法。

《无夜国度》的世界观设定得不错，但是剧情太拙劣，就算套用《夏莉的工作室》的设定说雅娜丝她们只是在为解决老家水资源问题而到处奔波似乎也没什么不妥。虽然这么说可能有点马后炮，但想想近年来很多日系的作品剧情很多都比较平庸，所以我其实一开始也没太期待本作的剧情，只要系统没烂我就满意了。

Email 萝卜 PORO：《变形金刚 毁灭战士》这种复古的画风很容易就勾起了我童年时的回忆，不过虽说是勾起回忆神马的，但其实也记得不是太清楚了，毕竟已经过去这么多年了。不知《变形金刚 毁灭战士》的剧情和初代 TF 是不是一样的？打游戏补剧情可不可行？小编有没有人在追 TF 的漫画？我现在很想重新看起来，但是太多了完全不知道该从哪儿下手呢 orz。

首先要说清楚的是，《变形金刚 毁灭战士》虽然用的是 G1 的人物造型，但并不是完全按照漫画原作剧情改编的作品，而且因为是动作游戏，所以故事元素并不强，打游戏补剧情绝对是不可行的，还是必须用漫画或者动画来补。当然，本作当中威震天试图把地球变成另外一个塞伯坦的企图也在好几部《变形金刚》作品当中出现过，所以可以认为《毁灭战士》也是有改编对象的，只是并不是特别具体到某一部漫画。至于 TF 的漫画，个人建议可以从塞联汉化组翻译的作品下手，他们的论坛上也给出了比较详尽的系列时间线，各位读者大可以按照这个路线来一点点地补上漫画当中的剧情。

Email JoyYim：第一次给 UCG 投稿，还是因为放月假（高三狗伤不起），看 UCG 也 4 年了，新游情报攻略看着很带劲，然而没时间没主机（X360 貌似已经被时代淘汰了…）。最近最令人欣喜的是 TGS 一大波中文游戏袭来，最郁闷的无非是 Konami 大举撤退游戏业。K 社对我影响最大的还是《爱相随》这个系列，高中校规紧禁止恋爱，然而压力又特别大（我不会说我明年可能要撸葛军出的数学高考卷…江苏考生伤不起），于是乎便把 NLP+ 的爱花限定版抱回了家（我妈居然允许了！相信很多高中狗不能在父母面前和国民女友们秀恩爱），完全就被爱花打动。看到 LP 新作开发疑似取消其实我的内心是拒绝的，然而没有了岳父的 LP，爱花还会是原来那个爱花吗？我不知道，只能惋惜。

这位读者您的母亲实在是开明！虽然 Konami 继续开发《爱相随》系列的可能性已经不高，那不如就把 3DS 版的爱花当成一辈子的恋人交往下去吧……嗯，开玩笑的。

## 如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

### 本期奖品

**大奖**
《生化危机0 重制版》安布雷拉头巾加贴纸套装（共两套）
各类主机专辑4本






### 377 期奖品

大奖：《炉石传说》
主题手提袋 1 个
VGL2015 主题明信片 1 套
（每套 2 张，共 3 套）

**手提袋得主：**

912566416@qq.com
奇迹でしょう、少年！

**专辑得主**

| | |
|---|---|
| arlandtang@qq.com | Carry |
| qjt97@163.com | q-Flash |
| 1351968064@qq.com | 断奏 |

**本期问题**

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对 UCG 各栏目的改版有什么感想？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015 年 11 月 22 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 孤独的村村子：我也算是个柯南饭吧，自打电视台播国配版《名侦探柯南》开始就在看，虽说这么多年过去了，我已经从学生变成了社会人，柯南也仍然还在上小学三年级，TV 动画是没啥时间追了，不过每年的剧场版还是会赏脸看一下的。今年的剧场版大陆这边的电影院有引进，去贡献下票房也不错。谁想到同事知道我要去看《柯南》，特意发了张人物图给我看。我一开始还没明白是啥意思，电影开始之后才突然反应过来，你妹的，这货居然是在剧透我凶手是谁啊啊啊啊啊！于是转天上班时我把他揍了一顿( 并没有。不知道小编们是怎么回避掉“剧透”这个魔咒的，我本人还算是对剧透容忍度比较高的，之前还见过有人因为被剧透而跟朋友绝交的……

我本人记性是比较差的，通常如果不是有人揪着我的耳朵给我把故事完整的讲一遍，其实过个几天我也就忘了。另外关于柯南这次的剧情，其实我也被剧透了，当时朋友圈有人发了个“重阳节——祝长辈身体健康，点击打开全文——柯南的凶手是…杀人手法是…”剧透的可谓巨细无疑，不过好在这电影我本身并没打算看就是了。

---

Email IVANE：索尼这不知歪到哪个旮旯去的技能树真叫人给它跪了，闲得无聊开发什么 PS4 遥控器啊！难道说在欧美，很多人喜欢拿 PS4 当播放器来使用吗？不过别说，我还真挺期待有人能用这个遥控器打通诸如《血源诅咒》、《暗黑之魂》、《鬼泣 4HD》这类动作游戏的，估计可以载入吉尼斯世界纪录了吧。

用遥控器打“《魂》系列”或者《血源诅咒》这都不算啥，要是能用遥控器来打格斗游戏那才叫厉害。

我觉得这已经不是在比技术力了，而是在比谁家的遥控器耐力更强吧，用来通过 From Software 的这些动作游戏，在通关之前遥控器真的不会坏掉？

坏了还能再买，索尼表示计划通，遥控器的销量就这么上去了。

---

Email qjtqzj：最近看到一篇关于中国游戏开发者的采访，看到有一些 RMB 玩家愿意为了一个开发者自己都不想玩的网游投几百万，就为了享受杀戮的快感……我就觉得现代人心里都好浮躁，都不能静下心来玩一款真正的游戏吗？我庆幸我当年初二无聊买了一本 UCG 才让我体会到电视游戏的世界啊！我还想问小编们你们会为了赶攻略而草草地玩的一款游戏吗？

会。( 什么？你想要再详细一点的答案？ ) 车枪球那些除外，对于一些特别有爱的类型，例如角色扮演类游戏会在攻略写完后开一个新档重新玩。至于 RMB 玩家什么的，每个人都有其获得乐趣的方法，自己也不需要纠结些什么，他们开心就好。

---

Email Captain China：最近《一拳超人》的动画很火哦，作为在原作漫画连载时就有关注的老死忠，感觉很是欣慰，不过同时也有一个小小的脑洞想要倾诉一下，按这部作品的动作戏来看，如果改编成游戏一定很精彩，问题是——有人会喜欢玩主角一拳就把敌人打死的游戏么……

我很想说没有，但考虑到以前我还是个 PC 党的时候喜欢用修改器，而且经常看见修改器里有一击杀敌的功能，虽然我自己是根本不想用，毕竟这样子搞的话游戏就没法玩了，但既然这个功能一直都有推出，那约莫是意味着还是有这个需求存在的，按这个逻辑推想，应该还是会有人喜欢玩主角能够各种秒敌人的游戏吧，毕竟大部分割草游戏角色等级练高了之后打低难度也不是一个样么。

问题是割草游戏等级练高了就不打低难度浪费时间了啊，而且《一拳超人》这个作品大部分情况下还是单挑为主，群战的剧情也就出现过那么一两次，似乎改不成割草游戏耶……

其实很简单啦，把游戏的规则改一下，变成琦玉老师一般情况下不能攻击，只能躲闪或者硬抗攻击，但是一般敌人打不动他，成功躲闪或者硬抗攻击就可以累积认真槽，等蓄满了就可以放一次“普通拳”秒一片，不也挺有意思的嘛。

听起来有点为了符合原作规则而搞得有点蛋疼，不过而已扩展一下，例如在这个设定继承上，把琦玉的所有普通攻击都变成召唤型的，轻攻击是让杰诺斯直接代替师傅出拳连打敌人，重攻击是让银色獠牙老头来个流水碎岩拳，大范围的特殊技可以让吹雪来个龙卷风，普通拳留着当无双放，感觉这游戏还是能玩的嘛！

我以无双总帅的名义保证——听到就觉得不想玩……

# 小编寄语

## <努力工作，拼命玩！>

### 哪尼



◆《终物语》开播，又可以愉快地听阿拉拉扯话唠了。虽然曾经追过一段时间的小说，但是 Final Season 的几部作品都还没看，正好先把动画看了，回头再去小说里补一补细节吧。回顾这个系列中看过的所有作品，无论是动画还是小说，个人最喜欢的还是 Second Season 的《倾物语》、《囮物语》和《恋物语》，尤其是看完《恋物语》后直接对贝木路人转粉。

◆原本对《XONiC》期待甚高，所以正式玩到游戏后多少还是有些心理落差，主要还是因为没有 Key 音设定的关系。不过 6 键 FX 模式依然非常有趣，而且看到那么多熟悉的音乐人，也就心满意足了。

**本期个人签名**

你若选我，便让你摸胸！班长你真是太机智了 ~( ≧▽≦ )/~

### 胜负师



【铂】这半个月一直在和 PS4 版《未知海域》三部曲较劲，不过因为时间有限，才搞定两作。致命难度动不动就被敌人爆头还真是有点儿刺激；时间挑战模式一路兰博式的正面强推也挺有意思。如果只求白金，新难度和新模式可以不用理睬，不过重温的乐趣就少了一大截了吧！

【金】截稿前一天突然发起了高烧，而且来势汹汹，真的是整个人都不好了。用“裹粽子捂汗”的土办法对付了一下，现在除了左眼不听使唤流泪不止，且变成了四眼皮之外，倒是还能正常运行。秋冬季节变换，温差也大，各位读者朋友还是要多注意下身体啊！（把秋裤都穿上）

【银】裹成粽子躺在床上，睡不着也拿不了手柄，于是把笔记本放床头看起了今年的大热剧《琅琊榜》。几集下来感觉还不错，或许以后会在刷 GAL 游戏奖杯的时候把这套剧追完吧，呵呵！

【铜】儿子的国学考试要求背 15 首古诗，其中有一首是贾岛的《寻隐者不遇》，可是儿子总是念成“寻隐者不运”。我便大声纠正：“不是不运是不遇！”不运不遇？呃……总觉得哪里不对。

**本期个人签名**

人只会被朋友背叛，敌人是永远都没有出卖和背叛的机会的。

### 八重樱



上期截稿后回了趟老家天津，说来上次回天津还是 2011 年的时候。欣慰的发现，无论离开家多久，自家楼下的煎饼果子和锅巴菜也依然是那个味道，每一口都是满满的回忆。如果不是这两样食物不适合长途携带，还真想带回编辑部给大家尝尝什么叫地道的“煎饼果子”（加火腿肠生菜那种都是邪道！！）。在家楼下逛了一圈，居然发现了四、五家日本料理店，掏出手机用软件一查，方圆几百米范围内的日料店不下十几家，简直就是被包围了！有几家评价还相当之高，比如厨师是专门从日本请来的等等，当然价格嘛也都是三位数了。特别有趣的是有一家店有道招牌菜，名叫“主厨看心情随便做”，200R/人。实在是太个性了（笑哭 ING）。

**本期个人签名**

于是今年的万圣节依旧没能去成迪士尼。

### 稀饭



【游】年货《刺客信条》已经勾不起我对这个系列的欲望，所以 10 月严格来说只有一款游戏让我觉得不可不玩，那自然就是《光环 5 守护者》，在大家看到这篇寄语的时候，应该已经鏖战在单机战役当中，同时我个人也相当喜欢这次的战区模式，考虑到《辐射 4》和《古墓丽影 崛起》即将推出，留给我的时间已经不多了，要赶紧玩玩玩！

【剧】9 月美剧新播放季开始到现在，我发现自己尝试的新剧也就是《永无止境》和《盲点》两部，其余看的统统是续集，例如《闪电侠》、《绿箭》和《天蝎》等等，果然年纪大了尝鲜的勇气就会开始下降了么，要知道在两年前，我可是会把新播放季几乎每一部新剧都第一集都浏览一遍再慢慢开始选剧来追的啊，简直岁月不饶人，说多都是泪。

【书】趁着去香港采访的时候，入手了之前已经在追的轻喜剧漫画《告诉我吧，辣妹子酱》，作者那种独特的铅笔画笔触果然还是最适合实体印刷，让我读得不亦乐乎，不过不得不吐槽其港版的译名实在是累赘的很，竟然翻译成了《百无禁忌！女高中生私房话》……我在地铁里迫不及待拿出来读的时候分明感受到了四周射过来的各种带有批判性的目光！

【画】《光速蒙面侠 21》读毕，感觉对于美式橄榄球终于有了一个比较直观的认识，甚至有点想要试试《麦登 NFL》的冲动，不过同样有过此等经历的三日月同志及时提醒了我，漫画里的描述和实际橄榄球当中的玩法还是存在一定差异的，最好不要想当然。我仔细一想，深以为然，如此看来，我还是玩玩规则里加了幻想元素的《怒火橄榄球 2》比较靠谱？不知道有没有玩过两者的读者大人可以给点意见？

**本期个人签名**

10 月都过了，我还在穿短袖！今年热空气再给力点广东就真的四季如夏了！

### 纱迦



★眼瞅着《光环 5 守护者》就要出了，我却要去上海出差，也是醉了。不过想起上海美食，我还是挺喜欢的，当然某些掺了奇怪甜味的东西还是要掂量一下。

★之前觉得挺不错的某 99 元包月健身 APP，最近突然涨价几十块，虽然依然不贵，但还是觉得亏。不过从之前试用的那一个月来看，我还真没有什么时间去健身，欠下的一大堆游戏债根本还不过来。所以对我来说，能接受的包月健身卡也就是这个价了。

★最近编辑部的卡牌桌游热有所升温。除了一直在玩的 WS 之外，又多了玩火纹和游戏王的，还有个不知道什么来头的铁道少女花札。于是最多的时候中午编辑部能够开 4 桌对战，那场面甚是壮观。

★ 2015 年只剩最后两个月了，UCG 又将有好几项重大发表，敬请关注！

**本期个人签名**

又到了永远别说不可能的季节。

### 三日月



《刺客信条 枭雄》的游戏素质真是出乎意料的好，我最满意的一点大概是历史人物们再次大量的“友情客串”了，而且存在感都很足，这一点比《大革命》真好太多了。

由于《石之心》的原因，我再次玩起了《巫师 3 狂 BUG》。上手不到半小时后发现还是那熟悉的味道，BUG 还是一如既往的多。这真让我想起了之前的《疯狂麦克斯》……等等，这两个游戏貌似有着什么共同点？

**本期个人签名**

这次 AC 的初始补丁竟然只有 500 多 M！？育碧你变了你以前不是这样的。

## 梦叶



@其实早先在PS2时期就接触过“《吉他英雄》系列”，但始终没用过控制器，这次难得次世代新作果断入手，实际玩过后简直欲罢不能！比起手柄操作完全是两个游戏，这次的六键设计完美还原了吉他演奏时所需的部分指法，配合流畅的拨弦操作感觉普通用真吉他演奏一般，戴上索尼的7.1耳机后同步率可达到200%！主视角＋真人演出的临场感也是其他同类作品所无法比拟的。主要不满的地方在于可以自由演奏的曲目偏少，而且大部分曲目还要联网才能体验，希望今后能通过更新优化一下。总之这里强烈推荐有条件并喜欢欧美音乐的玩家尝试一下。

@其实这期间还入手了另一款之前颇为期待的音游，但显然被前者实力碾压了几条街，而且本身素质确实让人失望，不提也罢，不提也罢。

**本期个人签名**

敢于尝试新事物，生活处处有惊喜！

★入手“吉他”★

## 初心者





《塞尔达传说 三角力量英雄》作为外传性质的作品，虽然沿用了不少上一作的资源来制作，但在新旧元素的重新组合之下依然有着独特的趣味。图腾系统把不同的职责分配给了联机合作的三个人，玩家要用手上的道具来分别完成专属于自己的谜题，令人扶额的是，在线联机时这样的玩法既痛苦又欢乐。如果有人刚好是初见（第一次玩），那么另外两个人就得想办法给他提示；如果一个谜题有好几种解法，那么三个人的思维就会开始“碰撞”甚至产生矛盾，我玩了五天就塞了两个奇葩的野人进黑名单；如果三个人都是初见，那么场面就很可能变得混乱至极根本玩不下去，或者在终于一起找到了解法之后互相狂点赞……能够把缺少语音聊天当成一个点子，还做得这么逗这么好玩，真是不得不献上我的膝盖。所以在这里我要配个表情，给这款游戏点个赞。

**本期个人签名**

居然连塞尔达都要出DLC了吗……

## 宇宙人



☆很多年前家里买第一台电脑的时候，帮我组装电脑的那位亲戚的朋友就跟我说过这么一句话——“你这个要好一点，那个也要好一点，虽然每件几百几十差不多，但最后加起来就会相差几千块了。”此后每当我买高价数码产品的时候，对这句话都深有体会。比如最近买的电视，原本计划是买一台画质过得去的低端货做个过度，但实际去选的时候——比如这个画质好像好一点，这个支持4K，这个尺寸大一点。诸如此类的因素加起来，挑着挑着定位就越来越高了。不过最后因为超出最初预算太多（以及看在好几个还要补款的手办份上），最后还是选了一台尺寸跟以前差不多，支持4K，画质勉强过得去，价位超出预算一丁点的电视。

☆至于为啥要买电视，是因为当年从九老师那边廉价转手过来的电视机折腾了差不多两年半，最近终于寿终正寝了。加上去年也坏过一次电路板，这次索性整台换掉算了。因为不少朋友的惨痛教训（当年最惨的那位用某国产牌子玩《生化5》举枪之后连红线都看不见），所以我原则是一定要去实体店看过效果满意之后才买的，但是买回来之后发现颜色还是有点不对头。主要是连接电脑看动画和玩游戏的时候画像感觉都不太一样，要么就是亮度偏暗，要么就是对比度太高诸如此类。可能这才是正常情况也说不定，反正每次在我调整到满意之前，眼睛就已经适应了……

**本期个人签名**

大建终于出货啦!!!!!

★升级4K★

## 乙太



●最近梦叶同学捧回了他期盼已久的《吉他英雄LIVE》吉他同捆套装，我也借着机会好好体验了一下这款《吉他英雄》新作。然后……就完全地被安利到了，不得不说这次的LIVE模式全真人演出实在是太棒了，临场感绝对不是其他同类音乐游戏能够比拟的。另外，这次的选曲也十分良心，而TV模式中庞大的曲库也着实把我震惊了一把。手痒想要下单买一套，但是看了看干瘪的钱包，还是决定再观望一阵。

●《炉石传说》这款游戏吧，确实有一定的运气成分，但是实力和经验还是很重要的。最早玩的时候上不了传说，我并不觉得是因为我菜，而是觉得卡牌质量不够高。后来开了卡包，组齐了卡组，还是上不了传说，我仍然不觉得是因为我菜，而是因为我运气不好。直到最近看到某主播用一套残缺不全的动物园卡组，在10小时内冲上了传说，我才终于意识到，我上不了传说，还真的是因为我菜！

**本期个人签名**

Full Metal Panic!

## 秋沙雨



☆这期写完《东京异境》的研究中心之后我也正好通关二周目，距离白金就只剩下一个奖杯，然后就存了个档跑去玩《TOZ》。《TOZ》的中文翻译质量还算不错，就是角色名字是向台湾那边靠拢，导致有些角色念起来和日文原名相差有点大，让我有些不适应。地主等级又要重新开始刷就比较累人。

★十一年磨一剑，说的就是“《苍穹之法芙娜》系列”。

**本期个人签名**

ひとつ、ありがとう。ふたつ、さようなら。

## 筒子君



来了编辑部这边以后，经过一轮励精图治，起早贪黑的瘦身运动后（其实主要是因为穷吃不上肉），腰围和体重都有了明显改善。但是眼看着冬天渐渐来到，原先带过来的衣服已经穿不上了，是买新衣服还是锻炼耐寒能力这是个问题。

本期用了五天左右的时间赶出了《刺客信条》的攻略，还是觉得当了编辑玩游戏心态都不一样了，之前自己玩的时候遇到个BUG能乐半天，现在为了赶进度，一出恶性BUG就果断重启，原本的恶趣味再也无法满足。

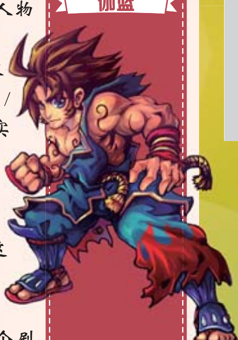
临近月底PSN推出了精品游戏的打折优惠，就和经常一起合购的小伙伴商量买两个老游戏，结果因为沟通的失误每个人充了500点，加上原先账号的一百多余额，PSN电子钱包第一次突破了四位数，内心激动之余还是不免肉痛。

**本期个人签名**

听说家乡已经开始穿秋裤了！

★首次寄语★

## 伽蓝



趁着《街霸V》的BETA试玩玩了几局，把所有人物基本都试了一下，感觉对比《街霸Ⅳ》变化大了很多，最明显的是以前那种轻攻击试探，命中后目押带入连段的套路就基本绝迹了，大多基本连段的构成都是中攻击/特殊技－必杀技的模式，加上单招耗血非常夸张，在实际对战中出招要比以往谨慎得多。V系统的出现，为每名角色都带来了独特的玩法，研究价值也增加了不少，总的来说还是很好玩的。

《行尸走肉》美剧第六季终于开播了，不知不觉这个剧已经看了五年，从一开始的丧尸题材图个热闹，到中段文戏太多一度想放弃，再到现在的欲罢不能，这个剧也随着时间逐渐找到了自己的节奏，但不得不说这个剧必须要有一些突破了，这种持续已久的逃亡也不是办法，看看这一季会有什么重大转折吧。

**本期个人签名**

ka-boom!

NEW GAME SCHEDULE

# 新作发售表

红色字体 为注目游戏
蓝色字体 为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
**2015.11.03-2016.04.26**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

11 月游戏狂潮终于来啦，加上 10 月末的《刺客信条 枭雄》以及《光环 5》，接下来的《使命召唤 黑色行动Ⅲ》、《辐射 4》、《古墓丽影 崛起》、《星球大战 战斗前线》将一个接一个地空降，这个月玩家难免要付出大量的金钱与时间！细心的玩家可以发现，以上提到的作品全部都会同步推出官方中文版，这是哪一年的年末游戏潮都不曾有的，实在让人感动。

## PLAYSTATION4

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2015 年 11 月 | | | | | |
| 3 日 | 极品飞车 | Need for Speed | EA | 竞速 | 中文版 |
| 5 日 | 妖圣剑士 F 黑暗力量降临 | フェアリーフェンサーエフ ADVENT DARK FORCE | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 6 日 | 使命召唤 黑色行动Ⅲ | Call of Duty: Black Ops III | Activision | 主视角射击 | 中文版 |
| 10 日 | 辐射 4 | Fallout 4 | Bethesda Softwords | 角色扮演 | 中文版 |
| 17 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| 17 日 | 星球大战 战斗前线 | Star Wars: Battlefront | EA | 动作射击 | 中文版 |
| 17 日 | 飙酷车神 狂野之路 | The Crew Wild Run | Ubisoft | 竞速 | 美版 |
| 19 日 | 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 | ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~ | Koei Tecmo | 角色扮演 | 日版 |
| 19 日 | 神圣王国 | グランキングダム | Spike Chunsoft | 策略角色扮演 | 日版 |
| 19 日 | 刀剑神域 虚空断章 导演版 | ｿｰﾄﾞｱｰﾄ?ｵﾝﾗｲﾝ ｹﾞｰﾑﾃﾞｨﾚｸﾀｰｽﾞ?ｴﾃﾞｨｼｮﾝ | BNEI | 角色扮演 | 日版 |
| 24 日 | 血源诅咒 老猎人 | Bloodborne : The Old Hunters | SCE | 动作 | 中文版 |
| 26 日 | 刀锋对决 光明格斗 EX | ブレードアークス from シャイニング | SEGA | 格斗 | 日版 |
| 26 日 | 魔都红色幽击队 破晓 特别版 | 魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス | Arc System Works | 角色扮演 | 日版 |
| 27 日 | 潜龙谍影 V 幻痛 | Metal Gear Solid V The Phantom Pain | Konami | 动作冒险 | 中文版 |
| 2015 年 12 月 | | | | | |
| 1 日 | 彩虹六号 围攻行动 | Tom Clancy's Rainbow Six Siege | Ubisoft | 主视角射击 | 中文版 |
| 1 日 | 正当防卫 3 | Just Cause 3 | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 10 日 | 命运石之门 0 | Steins;Gate Zero | 5pb | 文字冒险 | 日版 |
| 10 日 | 三国志 13 | 三国志 13 | Koei Tecmo | 策略 | 中文版 |
| 10 日 | Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗 | Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel | Marvelous | 格斗 | 日版 |
| 10 日 | 重力异想世界 | GRAVITY DAZE | SCE | 动作 | 日版 |
| 17 日 | 求生档案 天空的彼端 | イグジストアーカイヴ –The Other Side of the Sky– | SPIKE CHUNSOFT | 角色扮演 | 日版 |
| 17 日 | JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼 | ジョジョの奇妙な冒険 アイズオブヘブン | BNEI | 动作 | 日版 |
| 17 日 | 电击文库 战斗巅峰 再燃 | 电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION | SEGA | 格斗 | 日版 |
| 24 日 | 噬神者 解放重生 | 噬神者 解放重生 | BNEI | 动作 | 中文版 |
| 2016 年 1 月 | | | | | |
| 14 日 | 奥丁领域 利弗诗拉希尔 | オーディンスフィア レイヴスラシル | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 21 日 | 生化危机 0 重制版 | BioHazard 0: HD Remaster | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 21 日 | 如龙 极 | 龙が如く 极 | SEGA | 动作冒险 | 中文版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 28 日 | 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 | ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 28 日 | 恋姬演武 | 恋姬演武 | Yeti | 动作 | 日版 |
| 2016 年 2 月 | | | | | |
| 2 日 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 | BNEI | 动作 | 中文版 |
| 9 日 | 天生战狂 | Battleborn | 2K Games | 角色扮演 | 美版 |
| 9 日 | 神威 9 号 | Mighty No. 9 | Deep Silver | 平台动作 | 美版 |
| 23 日 | 镜之边缘 催化剂 | Mirror's Edge Catalyst | EA | 动作 | 美版 |
| 23 日 | 杀出重围 人类分裂 | Deus Ex: Mankind Divided | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 23 日 | 孤岛惊魂 野蛮纪元 | Far Cry：Primal | Ubisoft | 主视角射击 | 中文版 |
| 25 日 | 星之海洋 5 忠诚与背叛 | スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 25 日 | 死或生 极限沙滩排球 3 幸运女神 | ﾃﾞｯﾄﾞ ｵｱ ｱﾗｲﾌﾞ ｴｸｽﾄﾘｰﾑ 3 ﾌｫｰﾁｭﾝ | Koei Tecmo | 体育 | 日版 |
| 2016 年 3 月 | | | | | |
| 8 日 | 全境封锁 | Tom Clancy's The Division | Ubisoft | 角色扮演 | 中文版 |
| 11 日 | 杀手 47 | Hitman | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 18 日 | 未知海域 4 贼途末路 | Uncharted 4: A Thief's End | SCE | 动作冒险 | 中文版 |
| 24 日 | 黑暗之魂Ⅲ | Dark Souls Ⅲ | BNEI | 动作 | 日版 |
| 2016 年 4 月 | | | | | |
| 26 日 | 黑手党Ⅲ | Mafia III | 2K Games | 动作冒险 | 美版 |

## XBOXONE

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2015 年 11 月 | | | | | |
| 3 日 | 极品飞车 | Need for Speed | EA | 竞速 | 中文版 |
| 6 日 | 使命召唤 黑色行动Ⅲ | Call of Duty: Black Ops III | Activision | 主视角射击 | 中文版 |
| 10 日 | 辐射 4 | Fallout 4 | Bethesda Softwords | 角色扮演 | 中文版 |
| 10 日 | 古墓丽影 崛起 | Rise of the Tomb Raider | Square Enix | 动作冒险 | 中文版 |
| 17 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| 17 日 | 星球大战 战斗前线 | Star Wars: Battlefront | EA | 动作射击 | 中文版 |
| 17 日 | 飙酷车神 狂野之路 | The Crew Wild Run | Ubisoft | 竞速 | 美版 |
| 2015 年 12 月 | | | | | |
| 1 日 | 彩虹六号 围攻行动 | Tom Clancy's Rainbow Six Siege | Ubisoft | 主视角射击 | 中文版 |
| 1 日 | 正当防卫 3 | Just Cause 3 | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 10 日 | 三国志 13 | 三国志 13 | Koei Tecmo | 策略 | 中文版 |
| 2016 年 1 月 | | | | | |
| 21 日 | 生化危机 0 重制版 | BioHazard 0: HD Remaster | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 2016 年 2 月 | | | | | |
| 5 日 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 | Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4 | BNEI | 动作 | 美版 |
| 9 日 | 天生战狂 | Battleborn | 2K Games | 角色扮演 | 美版 |
| 9 日 | 神威 9 号 | Mighty No. 9 | Deep Silver | 平台动作 | 美版 |
| 23 日 | 镜之边缘 催化剂 | Mirror's Edge Catalyst | EA | 动作 | 美版 |
| 23 日 | 杀出重围 人类分裂 | Deus Ex: Mankind Divided | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 23 日 | 孤岛惊魂 野蛮纪元 | Far Cry：Primal | Ubisoft | 主视角射击 | 中文版 |
| 2016 年 3 月 | | | | | |
| 8 日 | 全境封锁 | Tom Clancy's The Division | Ubisoft | 角色扮演 | 中文版 |
| 11 日 | 杀手 47 | Hitman | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 24 日 | 黑暗之魂Ⅲ | Dark Souls Ⅲ | BNEI | 动作 | 日版 |
| 2016 年 4 月 | | | | | |
| 5 日 | 量子破碎 | Quantum Break | Microsoft Game Studios | 动作射击 | 美版 |
| 26 日 | 黑手党Ⅲ | Mafia III | 2K Games | 动作冒险 | 美版 |

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2015 年 11 月 | | | | | |
| 6 日 | 使命召唤 黑色行动Ⅲ | Call of Duty: Black Ops III | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 17 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| 19 日 | 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 | ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~ | Koei Tecmo | 角色扮演 | 日版 |
| 26 日 | 刀锋对决 光明格斗 EX | ブレードアークス from シャイニング | SEGA | 格斗 | 日版 |
| 26 日 | 魔都红色幽击队 破晓 特别版 | 魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス | Arc System Works | 角色扮演 | 日版 |
| 27 日 | 潜龙谍影 V 幻痛 | Metal Gear Solid V The Phantom Pain | Konami | 动作冒险 | 中文版 |
| 2015 年 12 月 | | | | | |
| 10 日 | 命运石之门 0 | Steins;Gate Zero | 5pb | 文字冒险 | 日版 |
| 10 日 | Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗 | Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel | Marvelous | 格斗 | 日版 |
| 10 日 | 三国志 13 | 三国志 13 | Koei Tecmo | 策略 | 日版 |
| 17 日 | JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼 | ジョジョの奇妙な冒険 アイズオブヘブン | BNEI | 动作 | 日版 |
| 17 日 | 电击文库 战斗巅峰 再燃 | 电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION | SEGA | 格斗 | 日版 |
| 2016 年 1 月 | | | | | |
| 14 日 | 奥丁领域 利弗诗拉希尔 | オーディンスフィア レイヴスラシル | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 21 日 | 生化危机 0 重制版 | BioHazard 0: HD Remaster | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 21 日 | 如龙 极 | 龙が如く 极 | SEGA | 动作冒险 | 中文版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 28 日 | 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 | ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 28 日 | 恋姬演武 | 恋姬演武 | Yeti | 动作 | 日版 |
| 2016 年 2 月 | | | | | |
| 9 日 | 神威 9 号 | Mighty No. 9 | Deep Silver | 平台动作 | 美版 |
| 25 日 | 星之海洋 5 忠诚与背叛 | スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |

## PLAYSTATION VITA

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2015 年 11 月** | | | | | |
| 19 日 | 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 | ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~ | Koei Tecmo | 角色扮演 | 日版 |
| 19 日 | 欧米伽迷宫 | オメガラビリンス | D3 Publisher | 角色扮演 | 日版 |
| 19 日 | 空之舟 Q | エアシップ Q | Cygames | 角色扮演 | 日版 |
| 19 日 | 神圣王国 | グランキングダム | Spike Chunsoft | 策略角色扮演 | 日版 |
| 26 日 | 罪恶少女 2 | クリミナルガールズ 2 | 日本一 Software | 角色扮演 | 日版 |
| 26 日 | 数码宝贝物语 网络侦探 | 数码宝贝物语 网络侦探 | BNEI | 角色扮演 | 中文版 |
| 26 日 | 超次元大战 海王星 VS 世嘉硬件女孩 梦之合体 SP | 超次元大战 ネプテューヌ VS セガハードガールズ 夢の合体スペシャル | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 26 日 | 真・三国无双 7 帝国 | 真？三国无双 7 Empires | Koei Tecmo | 动作 | 中文版 |
| 26 日 | 魔都红色幽击队 破晓 特别版 | 魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス | Arc System Works | 角色扮演 | 日版 |
| **2015 年 12 月** | | | | | |
| 3 日 | 干物妹小埋 干物妹育成计划 | 干物妹！ うまるちゃん 干物妹育成計画 | Furyu | 模拟养成 | 日版 |
| 3 日 | 文明 变革 2+ | シヴィライゼーション レボリューション 2+ | 2K | 策略模拟 | 中文版 |
| 10 日 | 命运石之门 0 | Steins;Gate Zero | 5pb | 文字冒险 | 日版 |
| 10 日 | 英雄传说 空之轨迹 SC 进化版 | 英雄传说 空の轨迹 SC Evolution | 角川 Games | 角色扮演 | 日版 |
| 10 日 | 偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘 | アイドルマスタ－マストソングス 赤盘 / 青盘 | BNEI | 音乐 | 日版 |
| 17 日 | 在迷宫地下死去 | メイQノ地下ニ死ス | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 17 日 | 求生档案 天空的彼端 | イグジストアーカイヴ –The Other Side of the Sky– | SPIKE CHUNSOFT | 角色扮演 | 日版 |
| 17 日 | 电击文库 战斗巅峰 再燃 | 电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION | SEGA | 格斗 | 日版 |
| 17 日 | 奇迹女孩祭 | ミラクルガールズフェスティバル | SEGA | 音乐 | 日版 |
| 23 日 | 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE | 机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE | BNEI | 动作 | 日版 |
| 24 日 | 噬神者 解放重生 | 噬神者 解放重生 | BNEI | 动作 | 中文版 |
| **2016 年 1 月** | | | | | |
| 14 日 | 奥丁领域 利弗诗拉希尔 | オーディンスフィア レイヴスラシル | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 28 日 | 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 | ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| **2016 年 2 月** | | | | | |
| 18 日 | 舰队收藏 改 | 舰これ 改 | 角川 Games | 策略模拟 | 日版 |
| 25 日 | 勇者将死 | 勇者死す。 | 日本一 Software | 角色扮演 | 日版 |
| 25 日 | 死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神 | デッド オア アライブ エクストリ－ム 3 ヴィ－ナス | Koei Tecmo | 体育 | 日版 |

## Nintendo 3DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2015 年 11 月** | | | | | |
| 12 日 | 跨界计划 2 勇敢新世界 | プロジェクト クロスゾーン 2：ブレイブニューワールド | BNEI | 策略角色扮演 | 日版 |
| 17 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| 19 日 | 桑塔和海盗的诅咒 | シャンティ – 海贼の咒い – | Intergrow | 动作 | 日版 |
| 28 日 | 怪物猎人 X | モンスターハンタークロス | Capcom | 动作 | 日版 |
| **2015 年 12 月** | | | | | |
| 3 日 | 马里奥与路易 RPG 纸片马里奥 MIX | マリオ&ルイージ RPG ペーパーマリオ MIX | Nintendo | 角色扮演 | 日版 |
| 17 日 | 怪物弹珠 | モンスターストライク | Mixi | 角色扮演 | 日版 |
| 24 日 | 徽章机器人 9 甲虫版 | メダロット 9 カブト Ver. | Rocket Company | 角色扮演 | 日版 |
| 24 日 | 徽章机器人 9 锹形虫版 | メダロット 9 クワガタ Ver. | Rocket Company | 角色扮演 | 日版 |
| **2016 年 1 月** | | | | | |
| 14 日 | 卡片战斗先导者 G 奔向胜利 | カードファイト!!ヴァンガード G ストライド トゥ ビクトリー!! | Furyu | 策略 | 日版 |
| 21 日 | 塞尔达无双 海拉尔全明星 | ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| **2016 年 2 月** | | | | | |
| 10 日 | 真・女神转生Ⅳ 终结 | 真・女神转生 IV FINAL | Atlus | 角色扮演 | 日版 |

## XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2015 年 11 月** | | | | | |
| 6 日 | 使命召唤 黑色行动Ⅲ | Call of Duty: Black Ops III | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 10 日 | 古墓丽影 崛起 | Rise of the Tomb Raider | Square Enix | 动作冒险 | 中文版 |
| 17 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| **2016 年 1 月** | | | | | |
| 21 日 | 生化危机 0 重制版 | BioHazard 0: HD Remaster | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| **2016 年 2 月** | | | | | |
| 9 日 | 神威 9 号 | Mighty No. 9 | Deep Silver | 平台动作 | 美版 |

## Wii U

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2015 年 11 月** | | | | | |
| 12 日 | 绘心教室 | じっくり絵心教室 | Nintendo | 益智 | 日版 |
| 17 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| 21 日 | 动物之森 amiibo 庆典 | どうぶつの森 amiibo フェスティバル | Nintendo | 益智 | 日版 |
| 26 日 | 太鼓之达人 友情集结大作战 | 太鼓の达人 あつめて★ともだち大作战！ | BNEI | 音乐 | 日版 |
| **2015 年 12 月** | | | | | |
| 5 日 | 妖怪手表热舞 舞力全开特别版 | 妖怪ウォッチダンス JUST DANCE スペシャルバージョン | Level–5 | 音乐 | 日版 |
| 26 日 | 幻影异闻录 #FE | 幻影异闻录 #FE | Nintendo | 角色扮演 | 日版 |
| **2016 年 1 月** | | | | | |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| **2016 年 2 月** | | | | | |
| 9 日 | 神威 9 号 | Mighty No. 9 | Deep Silver | 平台动作 | 美版 |

### 10.27 光环 5 守护者

XBOX ONE ■ Microsoft
主视角射击 ■无对应周边
推荐度 S



对于忠实的 XOne 用户来说，今年恐怕没有比《光环 5 守护者》更为令人期待的作品了，由 343 工作室全力为次世代主机打造的本作有着完全以四人联机为基础打造的战役模式，和理念脱始自 MOBA 游戏的战区模式等全新内容，按照目前主流射击游戏进行过改造的操作方式也相信会令玩家们感到更为亲切。本作的剧情最大的卖点就是玩家能够在斯巴达四期战士们组成的 Osiris 小队和斯巴达二期战士组成的蓝队之间，从不同的角度体验故事，并进一步探索先行者们身上所隐藏的真相。

### 11.03 极品飞车

多机种 ■ EA
竞速 ■ 对应机种为 PS4/XOne
推荐度 B



本作是“《极品飞车》系列”的第 19 作，但是本作并没有单纯以序号命名，而是直接取名为《极品飞车》，足以看出 EA 重塑该品牌的决心。本作再次回归地下赛车，更加强大的车辆自定义系统成为了本作的最大亮点。玩家将可以自定义爱车包括外观、操控、性能甚至包括车的贴膜。多达五种的赛事模式能让玩家投入到地下赛车那充满着危险与激情的氛围当中。得益于强大的寒霜系统，本作的画面素质相当出众，全真人化的过场动画能让玩家有更好的代入感。

### 11.06 使命召唤 黑色行动Ⅲ

多机种 ■ Activision
主视角射击 ■ 对应机种为 X360/PS3/XOne/PS4
推荐度 A



年货系列《使命召唤》的最新作品由 Treyarch 操刀，与传统一样，游戏同样由单机、网战以及丧尸模式三部分组成。单机方面本作的战役模式将延续以往作品的剧情，讲述了在《黑色行动》世界线中 2060 年的故事。网战得到了大幅的改动，新增了独特的职业系统。丧尸模式在数代的发展后越来越出色，本作的本篇丧尸模式“邪恶之影”设定在了 20 世纪 40 年代的美国，而且通过预购季卡还能获得以二战四小强作为主角的重制地图“巨人”。值得一提的是，由于机能所限，X360/PS3 将没有单机战役模式。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

# 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

## 3DS


| | |
|---|---|
| 怪物猎人× | 8 |
| 塞尔达传说 三角力量英雄 | 16 33 |
| 真・女神转生Ⅳ 终结 | 28 光盘 |


## PSV


| | |
|---|---|
| 东京异境 | 56 |
| 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE | 光盘 |
| 请问您今天要来点兔子吗? Wonderful party! | 5 |
| SuperBeat XONiC | 16 70 |
| 最终幻想 世界 | 22 |


## PS3


| | |
|---|---|
| 变形金刚 毁灭战士 | 64 |
| 使命召唤 黑色行动Ⅲ | 光盘 |
| 我的世界 故事模式 | 16 |


## PS4


| | |
|---|---|
| 变形金刚 毁灭战士 | 64 |
| 彩虹六号 围攻行动 | 光盘 |
| 刺客信条 枭雄 | 17 44 |
| 辐射4 | 光盘 |
| 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 | 光盘 |
| 街头霸王Ⅴ | 30 |
| 摩托英豪4 | 5 |
| 杀出重围 人类分裂 | 光盘 |
| 生化危机 安布雷拉军团 | 24 |
| 使命召唤 黑色行动Ⅲ | 光盘 |
| 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 | 26 |
| 我的世界 故事模式 | 16 |
| 巫师3 狂猎 | 16 78 83 |
| 夏洛克・福尔摩斯 恶魔的女儿 | 5 |
| 最终幻想ⅩⅤ | 20 |
| 最终幻想 世界 | 22 |


## Xbox One


| | |
|---|---|
| 变形金刚 毁灭战士 | 64 |
| 彩虹六号 围攻行动 | 光盘 |
| 刺客信条 枭雄 | 17 44 |
| 辐射4 | 光盘 |
| 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 | 光盘 |
| 摩托英豪4 | 5 |
| 杀出重围 人类分裂 | 光盘 |
| 使命召唤 黑色行动Ⅲ | 光盘 |
| 我的世界 故事模式 | 16 |
| 巫师3 狂猎 | 16 78 83 |
| 夏洛克・福尔摩斯 恶魔的女儿 | 5 |
| 最终幻想ⅩⅤ | 20 |


## X360


| | |
|---|---|
| 变形金刚 毁灭战士 | 64 |
| 使命召唤 黑色行动Ⅲ | 光盘 |
| 我的世界 故事模式 | 16 |




**《游戏月旦评》九月号、《黄金眼半月评》等众多原创节目亮相！**
**还有《最上游》《格斗派系》特别节目等尽在 UCG 视频！**

### 更多网络节目请登录

土豆视频　　腾讯视频　　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。













**— 特别说明 —**

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

**16：9** 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

**热血最强**

恶魔城 暗影之王2
全程邪道全球最速（下）

**特别收录**

最上游
辐射4 的九大看点
怪物猎人×
制作人专访
格斗派系第十二期
游戏月旦评
2015年9月份游戏评测

**新作影像集锦**

杀出重围 人类分裂
彩虹六号 围攻行动
使命召唤 黑色行动Ⅲ
辐射 4
真・女神转生Ⅳ FINAL
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4
机动战士高达 EXTREME VS-FORCE

**电影前线**

星球大战 原力觉醒
007 幽灵党
傲慢与偏见与僵尸
瑞奇与叮当

**ENDING SONG**

安室奈美惠 × 初音未来
《B Who I Want 2 B》

## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：




1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

| | |
|---|---|
| 3DS | Nintendo公司出品 |
| FC | Family Computer，Nintendo公司出品 |
| GBA | Gameboy Advance，Nintendo公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| PS | PlayStation，Sony公司出品 |
| PS2 | PlayStation 2，Sony公司出品 |
| PS3 | PlayStation 3，Sony公司出品 |
| PS4 | PlayStation 4，Sony公司出品 |
| PSP | PlayStation Portable，Sony公司出品 |
| PSV | PlayStation Vita，Sony公司出品 |
| SFC | Super Family Computer，Nintendo公司出品 |
| Wii | Nintendo公司出品 |
| Wii U | Nintendo公司出品 |
| Xbox | Microsoft公司出品 |
| X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |
| XOne | Xbox One，Microsoft公司出品 |

收藏者 ________________　　收藏日期 ________________



## 1868年的雾都小巷
## 蒸汽时代的革命伦敦

# 黑鸦帮刺客联盟正义崛起
# 圣殿骑士的恶行必将终结

**刺客信条 枭雄**
**Assassin's Creed Syndicate**

机种：PS4/XOne
类型：动作冒险
发行：Ubisoft
发售日：2015年10月23日



# PlayStation 专门志

VOL. 1

PS4、PSV、PS3三大主机精彩内容全面融合

**一切为了PlayStation玩家!**

-攻略强势集结-

未知海域 内森·德雷克收藏版 | 无夜国度 | 东京异境 | 阿尔斯兰战记无双
热情传说 中文版 | 战国无双4 帝国 | 激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团

-特别企划-

**PS3九周年纪念特辑**
**《英豪的逆战路》**

-PS剧情派-

**《无夜国度》DLC剧情小说**
**《活至黎明》剧情解读**

封面待定

**2015年11月11日 隆重登场** （预购优惠活动请关注UCG微店）

# UCG微店 购书4大优惠

快递优惠 返现优惠 秒杀活动 分享有奖

vd.ucg.cn



# 游戏·人

大16开136页+DVD光盘+精美赠品

VOL. 59

-传世之书-

**1666之谜**
《刺客信条》之父与育碧恩怨揭秘

**“实况”二十年**

-工作室物语-

**失败者传奇——SEGA风云录**
**Konami秘辛之573传说**

-游戏人物-

**君岛达己：任天堂的新掌门**

-斑斓之书-

**梦之巢 失落的魔境——九龙城寨**

-特别企划-

**游戏中的十道风味**

-映画馆-

**No Fate But What We Make**
《终结者》系列电影漫谈

**已上市，全国报刊亭有售**

本期附送精美赠品
16页《无夜国度》美图集





# 掌机王SP

全彩32开288页+DVD光盘

VOL. 239

-走近业界-

**《怪物猎人X》独访**
辻本良三×小岛慎太郎
小编亲赴香港采访
打探《怪物猎人X》的点点滴滴

-攻略透解-

**传颂之物 虚假的面具（PSV）|东京迷城国度（PSV）**
**无夜之国（PSV）|七龙战记Ⅲ 代码VFD（3DS）**
为您献上四款掌机大作详尽攻略！
“白金殿堂”同捆白金奖杯指引！

-研究中心-

**勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主（3DS）**
通关后追加迷宫+隐藏BOSS攻略指引

**超级机器人大战BX（3DS）**
全隐藏角色、机体获得方式+隐藏结局关卡进入条件、打法要点

赠品



《死或生 极限沙滩排球3》
双面杯垫

**11月5日上市，全国报刊亭有售**

同时可以关注我们的网店邮购哦